
Super cool ! Nous avons testé l'écran LCD de la PSone
Joypad
DREAMCAST - N64 - PSONE - PLAYSTATION 2 - ARCADE - GB - XBOX - GAMECUBE
Joypad
N° 104 janvier 2001
LE MAGAZINE DES CONSOL
uper Exclusif
On y a joué !
hantasy Star Online (DC)
ran Turismo 3 (PS2)
1 Racing (PS2)
Les Super Bombes PS2
WRC 20
Devil May C
The Getaw
Soul Reaver
Bloody Roar 3
Une dernière fois...
Lara
t tous les Super Tests du mois
rning ! Rival Schools (DC), Sin and Punishment (N64), Tales of Eternia (PSone),
mb Raider 5 (DC), Resident Evil 3 (DC), Samba de Amigo (DC),
yman Revolution (PS2), X-Squad (PS2), Mario Tennis (GBC)...
T 4161 - 104 - 35,00 F
YPAD N° 104 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 4



Tendance

2001 : tournant décisif ?

Loin de vouloir jouer les Paco Rabanne de pacotille, l'année 2001 risque d'être celle de tous les dangers vidéo-ludiques. Entre Sony, qui semble avoir assis momentanément sa suprématie sur le monde de la console, et des outsiders plus ou moins mal en point (ou qui risquent de l'être très rapidement) une fois de plus, il va y avoir des dégâts. Jusqu'à quand la Dreamcast nous proposera ses fabuleux titres, qui, aujourd'hui encore, nous font plus vibrer que l'Emotion Engine ? La promesse de fantastiques jeux PS2 dont ce numéro devrait vous donner un bel aperçu, sera-t-elle vraiment tenue sur une longue période ? Les futures consoles Xbox et GameCube seront-elles en mesure d'arrêter la déferlante PlayStation 2 ? Pour l'instant incompréhensible vu la quantité et la qualité des jeux proposés. Ce qui est sûr, c'est que l'année 2001 sera celle du jeu vidéo, sous toutes ses formes. Des films (Tomb Raider, Resident Evil), des consoles, avec pour commencer la Game Boy Advance en mars prochain, puis toutes celles qui suivront ; des jeux, certainement par milliers, et enfin beaucoup de numéros de Joypad ! Excellente année 2001, donc.

P.S. : Je profite du passage dans le nouveau millénaire (une fois tous les 1000 ans, on ne m'en tiendra pas rigueur) pour pousser un gros coup de gueule vis-à-vis de la profession, en général. Car la malhonnêteté est un mal qui semble avoir gangréné un bon nombre de nos « confrères ». Sans citer de nom, il serait temps que certaines voix s'élèvent pour dénoncer des pratiques souvent déloyales, voire fallacieuses, visant à s'approprier le visuel de couv' exclusif du voisin (sans en avertir l'éditeur), ou bien de faire prendre aux lecteurs des vessies pour des lanternes. Les accroches de couv' de ce numéro leur sont spécialement dédiées... Quant à certains éditeurs, il leur arrive parfois « d'oublier » de nous envoyer des versions de jeu, ou alors uniquement en format « packagé », donc déjà sorties dans le commerce... Là encore, c'est une belle leçon de transparence et d'honnêteté, bravo !

Trazom

sommaire

Nouveau mois, nouvelle année, nouveau millénaire, et bien sûr nouveau numéro de Joypad. OK, ça paraîtra supra-logique à beaucoup d'entre vous, mais il faudra vous y habituer. Plus que jamais, en cette année 2001, Joypad sera le magazine de l'actu console. Coups de gueule, vérité vraie, scoop... Objectif zéro concession.

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubrique : Julien Chièze
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries. Merci à Sonia Jensen et Viviane Fitas.
Correctrice : Laetitia Faedda
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Karine Nitkiewicz (Karine), François-Cyril Géroult, Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown) et Jérôme Darnaudet.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : S. Caron-Nini, H. Drouadène, Y. Meheu, C. Branchut et J. Urruela.

Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin, Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°s) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Tomb Raider 5 © Eidos/Core Design.

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte un supplément éditorial de 64 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture, et un catalogue Digitall de 486 p. +1 bon de réduction jetés en 4e de couv., sur une partie du tirage, et 1 bon de réduction Digitall placé entre le supplément et la couverture, sur une partie du tirage.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

JOYPAD 104 JANVIER 2001



L'enquête est sur le point d'être résolue. Qui veut tuer Georges Abitbol ? Moi, j'ai une théorie : Potins sur le Net + Histoires de jeux = Meurtre. Mais oui, on tient le bon bout ! À nous les gonzesses !



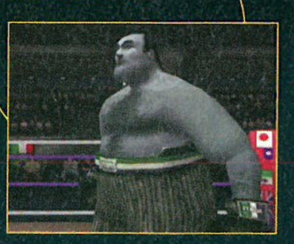
Y en a marre, tu me demandes toujours un conseil sur les jeux ! Cette fois-ci, je vais faire ça pour l'argent ! Ça va te coûter super-cher : trente francs, payable en deux fois. Quinze francs avant, quinze francs après ! OK, ça marche Huggy.



« Mmmhhh... tu fais un amalgame entre la coquetterie et la classe. La classe, c'est de décortiquer un soft de chez Eidos ou de chez Capcom. Enfin, c'est toi qui les testes. Mais, si tu veux mon opinion, je trouve que ça fait un peu « has been » ! Oh la vache, moi j'ai l'air « has been » ? J'en ai pour plus d'une barre de jeux sur ouame !



Haaaaaaaaa ! Monde de merde... Bon, le sommaire doit être incompréhensible pour vous, mais sachez que toutes ces tirades adaptées proviennent d'un de nos films cultes. Si vous avez une idée du titre du « film », envoyez-nous une réponse par mail (ghellot@hfp.fr). Le premier gars recevra le prochain numéro de Pad dédicacé par Greg himself !



Pour fêter d'avance (ça c'est de l'anticipation !), la venue de la Xbox, la petite blague Microsoft du mois ! Aaaaah que c'est taquin !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

PHANTASY STAR ONLINE DE LA SONIC TEAM, SERA LA PROCHAINE BOMBE DE CHEZ SEGA ! CE RPG FORT AMBITIEUX DEVRAIT POUVOIR CONCURRENCER LES SOFTS DU GENRE SUR PC, EN PROPOSANT DES PARTIES VIA LE NET ! UN PEU COMME L'ILLUSTRE ULTIMA ONLINE... IMAGINEZ-VOUS DANS UN UNIVERS VIRTUEL PEUPLÉ DE JOUEURS CONNECTÉS À TRAVERS LE MONDE ENTIER ! NOTRE PREMIER ESSAI EXCLUSIF VOUS DONNERA, À N'EN PAS DOUTER, L'ENVIE DE VOUS Y ESSAYER TRES PROCHAINEMENT !

PSone

Dreamcast

PlayStation 2

Nintendo 64

Game Boy Color

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : MARS 2001

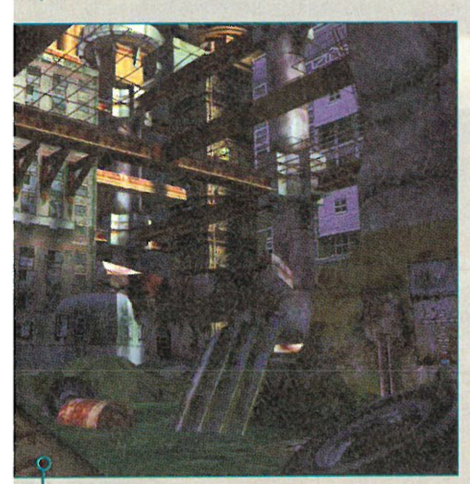
Project Eden

Le paradis selon Core Design

LES PRODUCTIONS AMBITIEUSES COMMENCENT À MONTRER LE BOUT DE LEUR NEZ SUR PLAYSTATION 2. AVEC PROJECT EDEN, CORE DESIGN PREND UN NOUVEAU DÉPART ET COMPTE BIEN RÉVOLUTIONNER LE JEU D'AVENTURE.



Les teintes contribuent à renforcer l'ambiance glauque et crade du jeu.

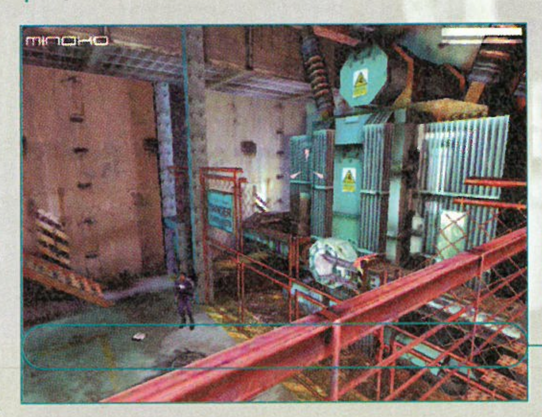


L'architecture des décors est d'une complexité assez inhabituelle.



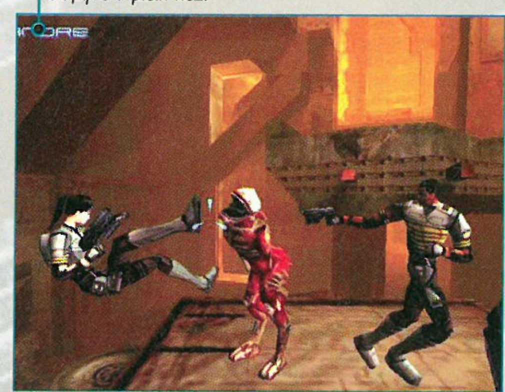
On pourra demander une couverture à ses coéquipiers. La grande classe !

Vous connaissez tous le réflexe de Pavlov ? On prend un chien comme ça au hasard, un gentil ch'tit bâtard de préférence, parce qu'un Pitbull ça peut être dangereux, on fait sonner une clochette à chaque fois qu'on lui présente un nonosse et paf ! il bave d'excitation. Normal. Vous répétez l'opération une centaine de fois, un beau jour vous vous pointez devant le ch'tit bâtard sans la viande, vous faites tinter la cloche, et « plotche », il se bave sur les papattes. Pour l'être humain, plus particulièrement le joueur de base, c'est nettement moins compliqué. Vous prononcez le nom Core Design, il répond sans réfléchir une seule seconde : Tomb Raider. Être associé tout le temps à Lara Croft, c'est bien mais bon d'un autre côté, ça fait tout de suite un peu « ghetto ludique ». Au bout d'un moment, les suites à répétition peuvent être interprétées comme une solution de facilité, une démarche purement marketing, une sorte de placement sans risque, une flemme créative voire une certaine forme d'impuissance créatrice ! Pour l'image de marque



d'une société, ce n'est pas ce qu'il y a de mieux. On réalise alors la dimension métaphysique de Project Eden, leur premier titre PlayStation 2 (okay, je dramatise un peu !). En effet, au-delà de la production 128 bits, il y a clairement une énorme ambition : être reconnu pour autre chose que Tomb Raider.

Des créatures bien étranges ma foi. Ça sent l'ADN trafiqué à plein nez.



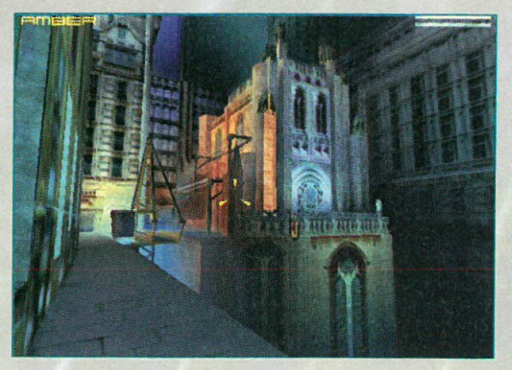


PLANTONS LE DÉCOR...

L'action de Project Eden se déroule dans un futur assez lointain inspiré d'œuvres cyber-punk, de mangas (Gunnm notamment) et de vieille littérature SF des sixties. La Terre est en proie à une croissance incontrôlée du taux de natalité. Pour remédier au problème de surpopulation les gouvernements n'ont trouvé d'autre solution que de constuire de gigantesques buildings s'enfonçant jusque dans les entrailles de notre planète bleue adorée. Évidemment, au sommet de ces cités-puits inhumaines, on trouve les riches, ceux qui ont le pouvoir, le prolétariat comme d'hab' tente de survivre dans les bas-fonds, véritable cour des miracles où règnent en maître la pollution et la violence, sous ses formes les plus infâmes (là aussi, je dramatise !). Concernant le rôle du joueur, ce jeu d'aventure aux multiples facettes (tirs, action-exploration, tactique) vous place à la tête de quatre agents membre d'un groupe d'intervention appelé l'UPA (Urban Protection Agency) : Carter, le leader, Minoko, André et Amber, une sorte de cyborg. Ces derniers sont chargés de retrouver dans les bas-fonds des ouvriers de maintenance disparus alors qu'ils réparaient les infrastructures d'une usine à « vraie viande » (!). Une mission de routine digne d'un épisode de Starsky & Hutch qui va progressivement se compliquer pour propulser nos héros dans les méandres d'un complot fomenté par de puissantes et mystérieuses corporations ! Tin Tin tin !

ET LE GAMEPLAY DANS TOUT ÇA ?

Comme dans n'importe quel jeu de rôle, le joueur dirige son équipe. Chacun des membres a bien sûr une spécialité : combat, piratage informatique, ingénierie, infiltration, etc. En fonction des situations, vous devrez évidemment utiliser le personnage qui vous semble le plus adapté. En ce qui concerne la jouabilité à proprement parlé, à l'instar de Tomb Raider, Project Eden se jouera à la troisième personne, mais vous pourrez également opter pour une vue subjective. Cette dernière a une particularité : en effet, contrairement à la plupart des FPS, votre corps est modélisé. Comme dans la vraie vie, en déplaçant votre regard (à savoir la souris) dans tous les sens, vous apercevrez vos mains, vos avant-bras, vos épaules, votre torse, vos jambes ou vos pieds. Tout ça avec des effets d'ombre et de lumière en temps réel s'il vous plaît ! Marrant ! D'autre part, les développeurs de Core Design nous ont assuré que leur jeu intégrerait certains éléments tactiques : il sera possible de diviser son groupe et de demander à un ou plusieurs personnages de tenir une position. On nous promet également un scénario non linéaire où chacun de vos actes aura une influence sur le déroulement de l'histoire ainsi qu'un équilibre parfaitement dosé entre action et dialogue. Si le gameplay est aussi ouvert que dans Deus Ex (le jeu de Warren Spector), ça risque d'être grandiose ! Enfin sachez que pour développer ce titre, les gars de Core Design ont mis au point de nouvelles techniques mais ont également optimisé certains outils utilisés lors la programmation de Tomb Raider. Rassurez-vous, le design de Project Eden se situe à des années-lumière de celui de l'univers de Lara Croft. C'est juste magnifique, les ambiances sont glauques, super-cradingues avec des tons orangés et jaunâtres à la Seven, les architectures mélangent habilement le futuriste et le gothique, les lieux, quant à eux, bénéficient d'une profondeur assez impressionnante. Bref, avec un peu de chance, les joueurs PS2 auront droit à quelque chose de vraiment novateur et trippant (la spirale sport-F1-baston, ça va on connaît, y en a marre !). Autant dire qu'on attend tous ici avec beaucoup d'impatience d'en savoir plus...





RAAAAH !

Les développeurs de Core Design attachent bien sûr beaucoup d'importance à l'aspect visuel de leur nouveau bébé. Outre une architecture particulièrement sophistiquée, l'équipe cherche également à soigner au maximum l'apparence des personnages principaux et secondaires. Jusqu'à présent, la référence en la matière se nomme Shenmue ; foi de joueurs, on n'a jamais vu un jeu aussi beau même sur PC ! Les programmeurs travaillent d'arrache pied sur les animations (le langage du corps en fait) et plus particulièrement sur les expressions du visage. Core Design parviendra-t-il à faire aussi bien que l'équipe de Yu Suzuki. Imaginez une qualité visuelle proche d'un Shenmue transposé dans un univers néo-cyber-punk ! Au secours !

Chaque personnage a ses propres caractéristiques. Pour l'instant on n'en sait pas plus sur la gestion de l'équipe.



PAR WILLOW

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. JAPON : ÉTÉ 2001
DISPO. EUROPE : FIN 2001

Silent Hill 2

L'antre de la folie

KONAMI ET LA PLAYSTATION 2... UNE GRANDE HISTOIRE D'AMOUR EN DEVENIR ? AVEC DES TITRES COMME Z.O.E., SHADOW OF MEMORIES OU ICI SILENT HILL 2, LE DÉVELOPPEUR JAPONAIS SE POSE EN TOUT CAS COMME UN ACTEUR DE TOUT PREMIER PLAN POUR LA NOUVELLE CONSOLE DE SONY. ON NE VA PAS S'EN PLAINDRE !



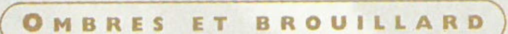


Inutile de voir la tête de cette créature pour se sentir mal à l'aise...

Silent Hill est un titre qui, en parallèle à Resident Evil, a joué délibérément la carte du survival-horror sur PlayStation. Peut-être moins « explicite » au niveau des images (ici, pas de chapelets de zombies que l'on décapite à coups de fusil à pompe), Silent Hill se démarque par une ambiance encore plus sombre, plus glauque, plus malsaine... Cette caractéristique a bien évidemment été retenue dans ce deuxième volet sur PS2. Elle l'a même été jusqu'à un paroxysme inquiétant lorsqu'on jette un coup d'œil à ces toutes nouvelles images... Le style graphique se veut unique, avec un « grain » très particulier. Les textures n'ont pas ici le droit aux couleurs vives et c'est à un patchwork de couleurs ternes que nous avons affaire. Bienvenue dans le monde inquiétant de Silent Hill 2...

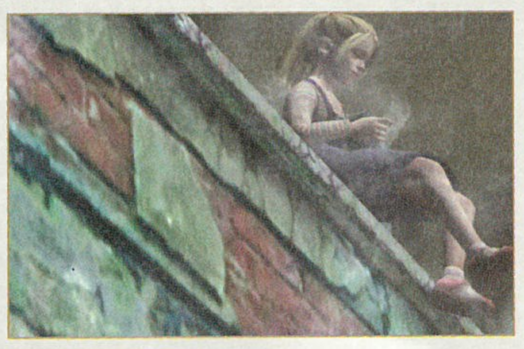


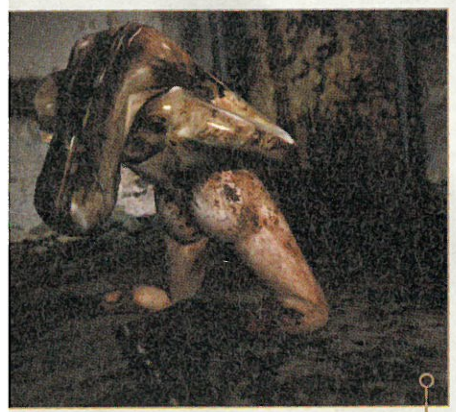
Que cachent cette caresse et ce sombre regard ?



OMBRES ET BROUILLARD

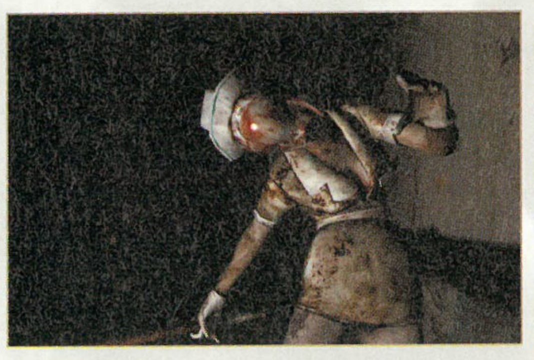
Lorsqu'on dit que l'industrie du jeu vidéo se rapproche de plus en plus de celle du cinéma, ce n'est pas seulement une image. Un jeu comme SIlent Hill 2 réclame des moyens financiers et humains impressionnants. Rien n'est en effet laissé au hasard, que ce soient les cinématiques, le design des monstres et des personnages ou encore le script du jeu, élaboré ici comme celui d'un véritable long métrage. La musique aussi a son importance, et comme on pouvait s'y attendre, elle colle à l'atmosphère générale en se révélant, elle aussi, angoissante. Le rendu de certaines créatures est très organique, avec des reflets « suintants » qui font naître, lorsqu'on les voit, un sentiment proche du dégoût. Le brouillard volumétrique, dont nous vous avons déjà parlé, se révèle étonnant et les nappes de brume, en extérieur, jouent un rôle angoissant certain, alors que l'on se demande constamment ce qui peut bien se trouver à quelques mètres... Alors, frissons de peur ou d'impatience ? Toujours est-il que l'on attend avec une certaine frénésie ce Silent Hill 2...





Glauquissime. Un barbarisme qui s'applique sans nul doute à SH2.





PAR CHRIS

SHADOW OF MEMORIES

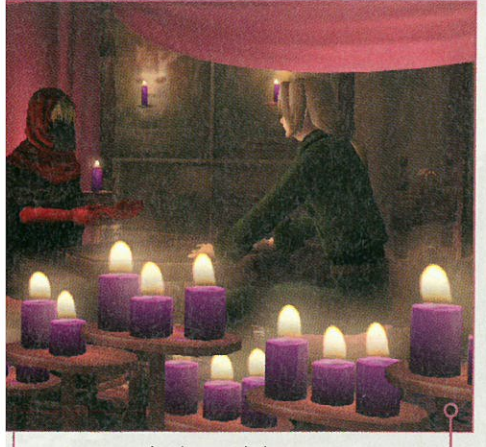
ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. JAPON : ÉTÉ 2001
DISPO. EUROPE : FIN 2001



Shadow of Memories

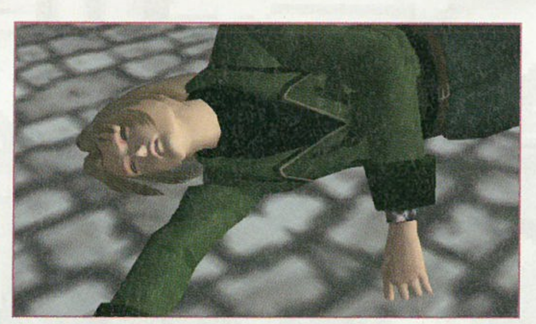
Une fuite à travers le temps

ANCIENNEMENT CONNU SOUS LE NOM DE SHADOW OF DESTINY (CETTE MANIE DE CHANGER DE TITRE, GRRRR !), CE NOUVEAU JEU PHARE DE KONAMI SUR PS2 FAIT ENCORE UNE FOIS PARLER DE LUI PAR LE BIAIS DE TOUTES NOUVELLES IMAGES. ADMIREZ, IL Y A TOUT À VOIR...



La diseuse de bonne aventure est un personnage évidemment entouré de mystères.

Petit rappel rapide de l'intrigue : Shadow of Destiny est un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un jeune homme du nom d'Eike Kusch (au moins, ça n'est pas banal). Le truc drôle, c'est que votre personnage meurt au début du jeu (!). Il revient à la vie par on ne sait quel miracle et évolue ensuite à différentes époques pour tenter de comprendre ce qui lui est arrivé, ceci afin de changer le cours des événements qui l'ont mené à la mort. Pensé par le créateur de Silent Hill, ce titre s'en démarque par un côté horreur beaucoup moins prononcé (le climat est tout de même oppressant) et des mystères plus épais, qui réclament davantage de réflexion. Vous allez devoir mener à bien une véritable enquête et poserez sans doute des questions à la plupart des gens que vous allez croiser... Des indices sont disséminés tout au long du jeu et servent à guider vos pas vers telle ou telle possibilité (attention aux fausses pistes). Revenu d'entre les morts et tentant d'élucider le mystère de votre propre trépas, vous n'avez d'autre choix que de vous montrer brillant. Prenez les indices que l'on vous donne et faites-en bon usage. A priori, Konami a tout fait pour que ce soit passionnant...







SI LE RAMAGE SE RAPPORTE AU PLUMAGE...

Shadow of Memories est un jeu magnifique. Il suffit de jeter un œil sur les photos de cette page pour en être immédiatement persuadé. Jeu d'aventure à la 3e personne (comprendre : vous voyez votre personnage sur l'écran), ce titre joue avant tout la carte de l'interactivité et du rendu visuel de qualité. Un concept qui n'est pas sans rappeler celui de Shenmue sur Dreamcast, même si ce dernier titre pousse évidemment l'interaction avec les différents éléments du décor plus loin que n'importe quel autre jeu. Chaque personnage que vous croisez représente une pièce de l'immense puzzle qu'il vous faut ici reconstituer. On appréciera tout particulièrement le réalisme des visages, leurs expressions et l'impression sans cesse renouvelée de s'adresser presque à des personnes réelles (notez que même les cheveux sont très bien faits ; une prouesse graphique appréciable). Leurs réactions et le ton de leur voix expriment leurs émotions et apportent un semblant de vie à un jeu que l'on aurait pu craindre un peu « froid ». Shadow of Memories semble donc être un jeu à l'ambiance unique et subtilement angoissante qui devrait connaître un beau succès si son intérêt se révèle à la hauteur. Konami rulez !

PAR CHRIS

Z. O. E.

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. JAPON : FÉVRIER 2001
DISPO. EUROPE : ÉTÉ 2001

Z.O.E.

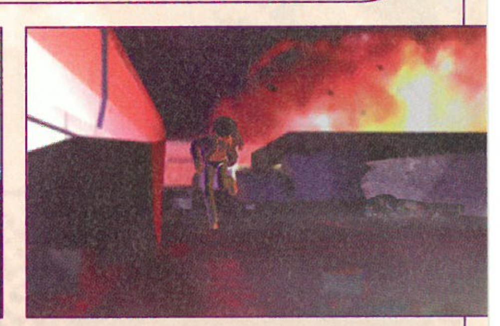
Kojima se lâche !



Le coup d'épée allie esthétique et efficacité.

Z.O.E., SOUS CE NOM QUI FAIT D'ABORD PENSER À, JE NE SAIS PAS MOI, UNE JOLIE PETITE FILLE CAPRICIEUSE, SE CACHE EN FAIT UNE RÉALITÉ LUDIQUE À L'INTÉRÊT PHÉNOMÉNAL. CE JEU SERA, À N'EN PAS DOUTER, UN DES TITRES PS2 LES PLUS ATTENDUS DANS LES MOIS À VENIR...







Hideo Kojima. Voilà un nom qui éveille immédiatement des sensations dans l'esprit des fans, ce développeur de jeux illustre étant tout de même, désormais chacun le sait, le père de la série des Metal Gear Solid (entre autres). Mais laissons pour une fois ce titre de côté pour nous intéresser à une autre de ses créations (même s'il n'en est que le producteur) : Zone Of the Enders (Z.O.E.). Ce jeu met en scène d'énormes robots, des Mechas, que l'on devine ici prompts à enchaîner les batailles... Konami parle ici d'un jeu « d'action-aventure » avec un vrai scénario de science-fiction. Nous sommes en effet au 22e siècle. Les humains ont colonisé l'espace jusqu'à la surface de Mars, se rendant même jusqu'à Jupiter pour y récupérer certaines matières premières. En fait, les ouvriers travaillent dans une colonie appelée « Antilia », en orbite autour de la-dite Jupiter. Ces personnes, que l'on dit projetées « au bout du monde », sont appelées les « Enders ». Ces derniers vont rapidement avoir des problèmes avec la junte militaire présente sur Mars, qui va attaquer leur base. Au milieu de tout cela, un jeune homme du nom de Leo se retrouve propulsé sur le devant de la scène et découvre Jehuty, un modèle de robot très particulier. C'est pour s'en emparer que les militaires fanatiques ont pris d'assaut Antilia. Et c'est en utilisant ce nouveau modèle de robot que les enders peuvent espérer repousser leur attaque...



DU GRAND SPECTACLE

Z.O.E. est un jeu d'action pur et dur avant tout ; un de ceux qui vous coupent le souffle dès que l'on commence à s'y essayer et qui ensuite ne vous lâchent plus. Les fans du genre feraient bien de se préparer au choc :

Z.O.E. ne les laissera pas indifférents. Jusqu'à maintenant, les jeux de Mechas se divisaient en gros en deux genres : il y avait les titres assez complexes, riches et complets d'un côté (comme les Mechwarrior) et puis les jeux plus simples d'accès, des jeux plus « arcade » destinés à un public différent de l'autre, comme Virtual On. Z.O.E. ne s'apparente à aucun des deux genres. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les photos qui illustrent ces pages pour se dire que le pari a l'air d'être réussi... Une des grandes forces de Z.O.E., c'est sa prise en main et sa jouabilité. Un système de caméras spécialement étudié pour le gameplay unique de ce titre vous donnera une vue d'ensemble de l'action tout en se révélant constamment dynamique pour vous pousser à être toujours accroché à votre paddle. Un système de « lock » particulier vous servira également lors des affrontements, afin de vous aider lors des nombreuses courses-poursuites. Le stick analogique sera bien évidemment mis à contribution pour les déplacements de votre robot (qui peut aller dans n'importe quelle direction !), afin de rendre ses mouvements plus souples et agréables. S'y ajouteront l'utilisation de deux boutons, pour gérer de façon plus précise son axe vertical, et les indispensables « boost », accélérations subites vous permettant d'éviter au dernier moment un projectile qui se dirige sur vous. À n'en pas douter, avec un peu d'habitude, les affrontements entre experts de Z.O.E. risquent fort de ressembler à des ballets ahurissants où chacun s'esquive ou se tourne autour afin de trouver la meilleure position avant de frapper...


Leo et Celvice. Ils ont tous les deux 14 ans. Les héros sont de plus en plus jeunes dites-moi...



Les fanas d'explosions fracassantes seront aux anges...



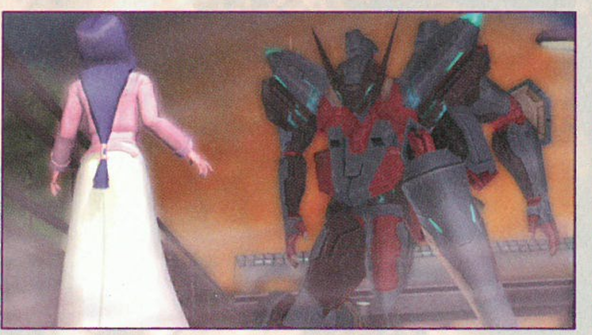
Les impacts de balle trouent la coque, laissant échapper des rais de lumière.



Missiles, épée laser et tout le toutim'

Les armes mises à votre disposition ici se distinguent évidemment par leur puissance et leurs effets spectaculaires. En plus du tir de base, toujours indispensable, vous aurez la possibilité d'utiliser des armes plus « amusantes », comme des missiles à tête chercheuse ou des mines « geyser », qui adhèrent à une surface avant d'envoyer des éclairs d'énergies aux alentours. Il y a également votre arme de corps à corps qui est importante (épée ou hallebarde) car elle occasionne, lorsqu'elle touche, de vastes dégâts. Tout va très vite et les environnements graphiques sont parfois impressionnants et complexes.


Ce robot, piloté par la rivale de Leo (Viola), possède le charme dangereux de sa maîtresse...



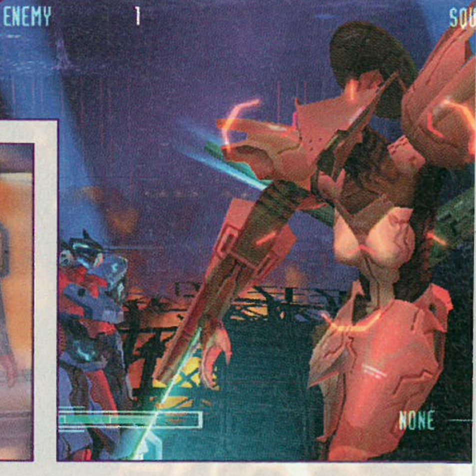


Des environnements graphiques riches qui réclameront, si on veut y évoluer sans peine, une certaine dextérité.



Il n'est alors pas étonnant de se rendre compte que le jeu prend en charge pas mal d'éléments (vues de caméras automatiques, lock sur les adversaires, etc.). Ce n'est pas un mal et cela permet de vous concentrer sur ce qui est vraiment important : l'action. On pourrait encore longtemps s'extasier sur la qualité de la réalisation de Z.O.E. (enfin la PS2 commence à montrer son vrai potentiel !), le design ultra-réussi des robots, le souci du détail dans les décors, les cinématiques en temps réel, les effets de lumière fantastiques ou je ne sais quoi encore, mais ce serait nous montrer trop enthousiastes avant même d'avoir eu le plaisir de nous essayer vraiment à ce jeu. Simplement, il y a des titres que l'on sent mieux que d'autres, et ce « Zone Of the Enders » en fait manifestement partie...

Le design des Mechas a été particulièrement travaillé, et ça se voit.



PAR CHRIS

ONIMUSHA

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : PREMIER SEMESTRE 2001
DISPO. JAPON : 25 JANVIER 2001

Onimusha

Bientôt là

ET VOILÀ, PLUS ON S'APPROCHE DE DÉCEMBRE, ET PLUS ON S'APPROCHE DE JANVIER. UN CONSTAT QUI SEMBLE ÉVIDENT, MAIS QUI SURTOUT NOUS PERMET DE PATIENTER UN PEU EN ATTENDANT LE CHEF-D'ŒUVRE ANNONCÉ DE CAPCOM, DISPONIBLE LE 25 JANVIER PROCHAIN AU JAPON.

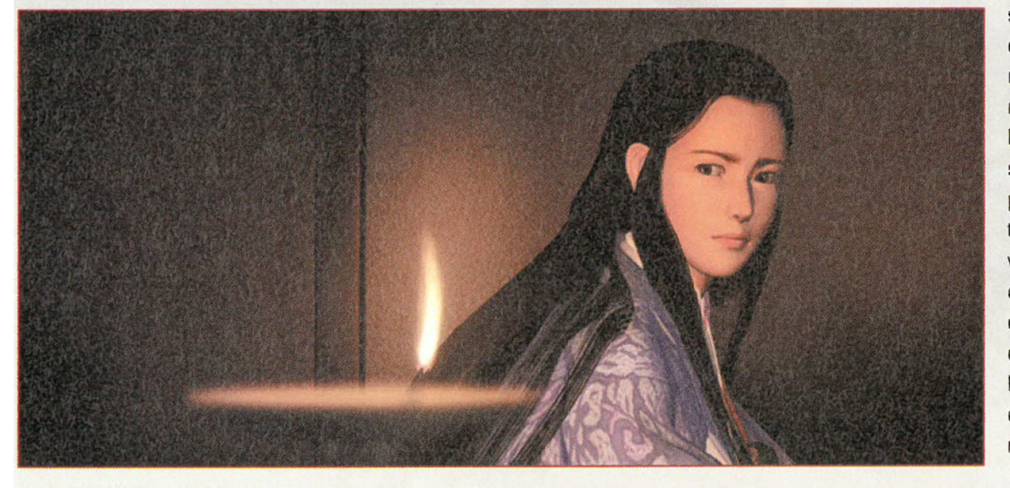


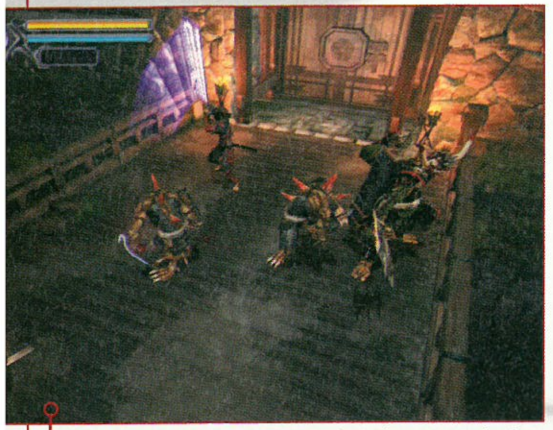


L'apparition de certains soldats donnera lieu à des cut-scenes à la manière de Dino Crisis.

Onimusha n'en finit pas d'être retardé, et la mauvaise nouvelle, c'est que l'on va devoir encore patienter quelques longues semaines. Généralement, c'est le genre de phrase qui introduit les articles sur les jeux les plus attendus. Fort heureusement, ce n'est pas ainsi que commencera celui-ci. Enfin si, mais... non ! Bon, ok vous m'avez eu. En effet, d'une manière finalement assez étonnante, Onimusha n'a jamais vraiment été retardé, et a toujours tenu ses promesses. Depuis la première fois où nous l'avons vu au Tokyo Game Show de septembre 1999, il n'a, à vrai dire, pas beaucoup évolué. Du moins pas en apparence. Depuis ce temps où le jeu était prévu pour « peut-être août 2000 » jusqu'à aujourd'hui, nous sommes face au même produit. Enfin, le « même », ce n'est pas vraiment le cas. Disons que les changements dans le déroulement de l'action sont assez mineurs, mais que les détails, eux, ont afflué depuis la dernière mouture. Le premier d'entre eux, d'ailleurs, sera le mystérieux gantelet que porte Samanosuke au poignet. Ce gantelet, intelligemment appelé le « gantelet démoniaque », lui permettra d'absorber les pouvoirs de chaque ennemi vaincu. Cela vous rappelle quelque chose ? N'oublions pas que le producteur de ce jeu, Kenji Minafune, est aussi le designer-directeur de tous les jeux Megaman, au principe similaire. Heureusement, la comparaison s'arrête là : en termes d'ambiance, on ne verra pas de robot bleu surgir de nulle part, soyez-en assurés.







Entouré par les ennemis, un coup latéral permettra de s'en sortir, et accessoirement de faire le ménage.





La foudre tombe sur les ennemis un peu trop pressés d'en finir avec vous.

LE « GANTELET-DÉMON »

Grâce à ce gantelet, vous pourrez bien entendu augmenter vos capacités, mais aussi, à la manière des personnages de Final Fantasy VII, vous en servir pour gagner de nouveaux pouvoirs. Il ne s'agira pas ici de matérias, mais de jades. Ces petites pierres magiques, contenant chacune un élément, pourront être couplées à votre gantelet. Ainsi, si vous ajoutez la jade de foudre à votre gantelet, vous pourrez faire tomber... la foudre sur vos adversaires. La première pierre à avoir été montrée lors d'une récente annonce de la part de Capcom, était la pierre du tonnerre violet, qui permet d'envoyer des chocs électriques sur les ennemis. De la même manière, votre sabre lui aussi est chargé de pouvoirs magiques, ce qui vous permettra de lancer diverses super-attaques. Ces dernières ne pourront être déclenchées qu'après avoir éliminé un certain nombre d'adversaires, mais se transformeront au cours du jeu. Plus vous accumulerez d'énergie ennemie, plus vous gagnerez en niveaux de puissance. Ces super-coups améliorés seront donc bien plus efficaces, mais ce ne sera pas tout. Les attaques de base que vous pourrez utiliser à tout bout de champ, varieront elles aussi selon votre niveau d'expérience au combat. Pour ce qui est de la partie aventure, on ne s'attend plus du tout à de grandes énigmes mais plutôt : « hmmmm, une pierre bleue. C'est marrant, la dernière porte bloquée que j'ai croisée était bleue. Cela aurait-il un quelconque rapport ? ». Comme l'a admis monsieur Minafune lui-même, le jeu sera avant tout un jeu de combat-exploration dans le Moyen Âge japonais, et surtout pas un Resident-like, genre beaucoup moins orienté action que son bébé. On en salive grave d'avance !



QUELQUES QUESTIONS À KENJI MINAFUNE

Joypad : Onimusha c'est quoi ? Plutôt action, ou plutôt clone de Resident Evil ?

K. Minafune : *Au début, on voulait faire quelque chose qui se rapproche de Bio Hazard (ndlr Resident Evil), mais il s'est vite avéré qu'à cause du sabre, on ne se retrouvait plus dans une politique d'attentisme lors des combats. Le jeu s'oriente plus vers l'action, car on doit se rendre au contact et ne plus avoir peur de l'ennemi.*



Mais alors, pourquoi des ennemis zombies ?

Il n'y a pas tant de zombies que cela. Beaucoup de monstres issus de la mythologie japonaise, des insectes géants, des ninjas invisibles, beaucoup de créatures démoniaques. Des zombies bien entendu il y en a, mais il n'y a pas que cela.

Pourquoi choisir de faire un jeu dans l'univers des samouraïs ?

J'en avais envie depuis bien longtemps, mais la technique ne me permettait pas jusqu'ici de faire ce dont je rêvais. Au départ, d'ailleurs, Onimusha était un projet PSone, mais dès l'annonce de la PS2 nous avons décidé de tout abandonner et de tout refaire à zéro, car c'est sur cette console que nous pouvions obtenir ce que j'avais décidé de faire dès le départ. En fait, je ne voulais pas « faire » un jeu de samouraïs, je voulais juste pour une fois tenter de faire un jeu dont l'action se passerait dans le Japon médiéval.





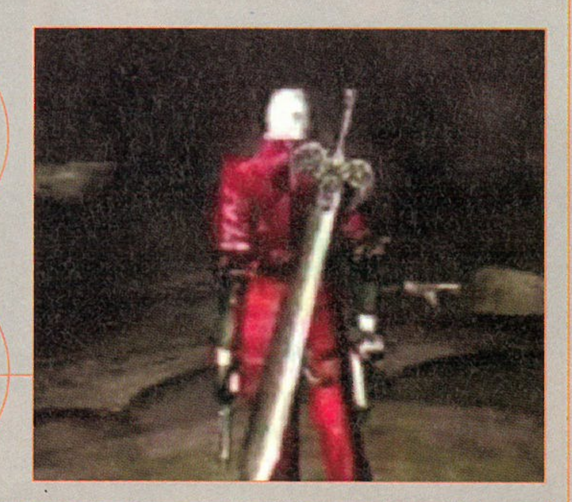
Le grand-père d'Elephant Man a perdu ses clés, et il n'est pas content. Saurez-vous l'occire avant votre propre mort

PAR GREG

DEVIL MAY CRY

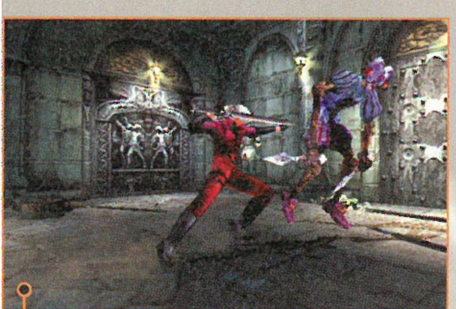
ÉDITEUR : Capcom
MACHINE : PlayStation 2
DISPO. EUROPE : fin 2001

Devil May Cry







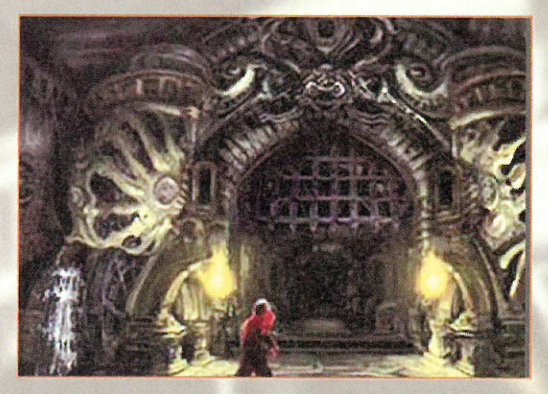


Il est également possible d'utiliser l'épée légendaire de votre ancêtre.

À L'HEURE OÙ ONIMUSHA ARRIVE AU STADE FINAL DU PEAUFINAGE, CAPCOM ANNONCE SON PROCHAIN GROS JEU PS2… ET IL S'AGIT DE LA NOUVELLE PRODUCTION DE SHINJI MIKAMI !!! BON, TOUJOURS PAS DE BIOHAZARD 4 À L'HORIZON, MAIS RASSUREZ-VOUS : IL Y A TOUT DE MÊME DE QUOI SE RÉJOUIR !

La petite histoire de l'évolution secrète de ce nouveau projet PlayStation 2 est plutôt amusante… Enfin, peut-être pas pour tout le monde, et là je pense aux plus grands fans de la série des Resident Evil qui se rongent les ongles depuis un bon bout de temps maintenant, en attendant les premières infos sur le quatrième épisode de leur saga préférée ! Eh oui les gars, vous allez pouvoir commencer à attaquer carrément le bout de vos doigts, car si le développement de Biohazard (Resident Evil) 4 a bien été confirmé, il faut tout de même savoir que Devil May Cry n'est rien d'autre que le résultat final des premiers travaux réalisés pour votre jeu tant attendu !!! Le responsable du développement, Hideki Kamiya (qui a déjà bossé avec Mikami, sur Resident Evil 2), a ainsi déclaré : « Aux prémices du développement, l'idée de Devil May Cry n'existait pas. En effet, à l'époque, nous envisagions de faire un nouveau Resident Evil. Mais plus nous avancions, plus il nous est apparu évident qu'il fallait apporter un peu de sang neuf à la série. Nous avons donc décidé de nous lancer dans une aventure complètement différente. J'ai alors commencé à effectuer quelques recherches graphiques, puis j'ai élaboré des bribes de scénario… C'est ainsi que Devil May Cry est né. Aujourd'hui, le mot d'ordre de ce jeu est de proposer une expérience « cool » aux joueurs.»





Trop cool, ton jeu

Voilà donc pour la petite histoire…Cela dit, ne vous attendez pas à du Resident-like, hein, si notre ami parle de « sang neuf », ce n'est pas pour rien ! Devil May Cry se démarquera en effet sur plusieurs points. Tout d'abord, à la trappe le Survival Horror, place à l'action-aventure… voire à l'action tout court ! L'impressionnante vidéo, dont nous avons eu le loisir de profiter, dévoilait un héros charismatique aux cheveux blancs, muni d'une longue épée et d'autres armes à feu plus modernes (Beretta, fusil à canon scié), qui tranchait et trouait allégrement, mais toujours avec classe, une multitude de créatures démoniaques. Cette valse à la John Woo nous a vraiment scotchés, l'espace de



Voici Sparda, le légendaire héros qui sauva l'humanité d'une armée entière de démons, il y a 2000 ans.



quelques minutes. Les décors hyper-détaillés (excellente ambiance victorienne post-apocalyptique !) sont de toute beauté, les angles de caméra puissants et les animations du personnage vraiment convaincantes... Voilà de quoi nous assurer le fameux « facteur cool » du jeu... On s'interroge déjà sur la profondeur du gameplay, tant cette vidéo ne laissait de place qu'à l'action, à l'action et encore à l'action... Mais bon, pas de quoi en tirer de conclusions, on ne doute pas du talent du duo Shinji Mikami-Hideki Kamiya, ces gars-là sauront nous surprendre, c'est certain !

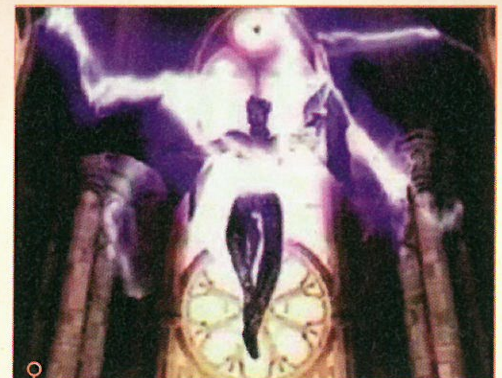
Bienvenue en enfer, sweet dreams...

Pour ce qui est du scénario maintenant, et vous saurez alors tout ce qu'il y a à savoir pour le moment, Devil May Cry vous propose d'incarner Dante. Ce jeune héros mi-homme mi-démon est le digne descendant d'un certain Sparda qui, il y a 2000 ans, s'était battu contre une armée satanique pour défendre l'humanité. Le sang démoniaque qui coule dans ses veines confère à notre héros des pouvoirs et des capacités hors du commun (il fait d'énormes sauts à la Matrix, grimpe aux murs comme une araignée et pourra même se transformer en monstre puissant !). Niveau artillerie, Dante manie brillamment l'épée légendaire de son ancêtre, mais utilisera également des armes plus modernes, comme je vous le disais précédemment. Eh oui, car bien sûr l'armée de démons, fantômes et autres poltergeists, a eu le temps de se régénérer et prépare un come-back fracassant... Voilà, maintenant il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment de nouveaux éléments en ce qui concerne le nouveau grand projet PlayStation 2. Les titres qui exploiteront enfin les entrailles de la console la plus chère du monde restent à venir, et Devil May Cry en fait indéniablement partie !



Notre héros est un vrai poseur...



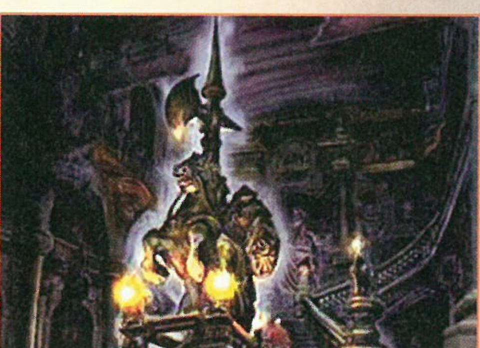


Une scène à la Devil Man, durant laquelle Dante se transforme en monstre. Quels pouvoirs lui accordera cette métamorphose ?



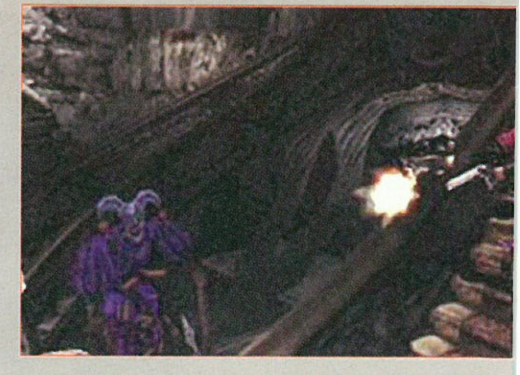
Les animations du personnage, lorsqu'il tire en faisant des pas sur le côté, sont tout simplement excellentes.











PAR JULO

F1 RACING CHAMPIONSHIP

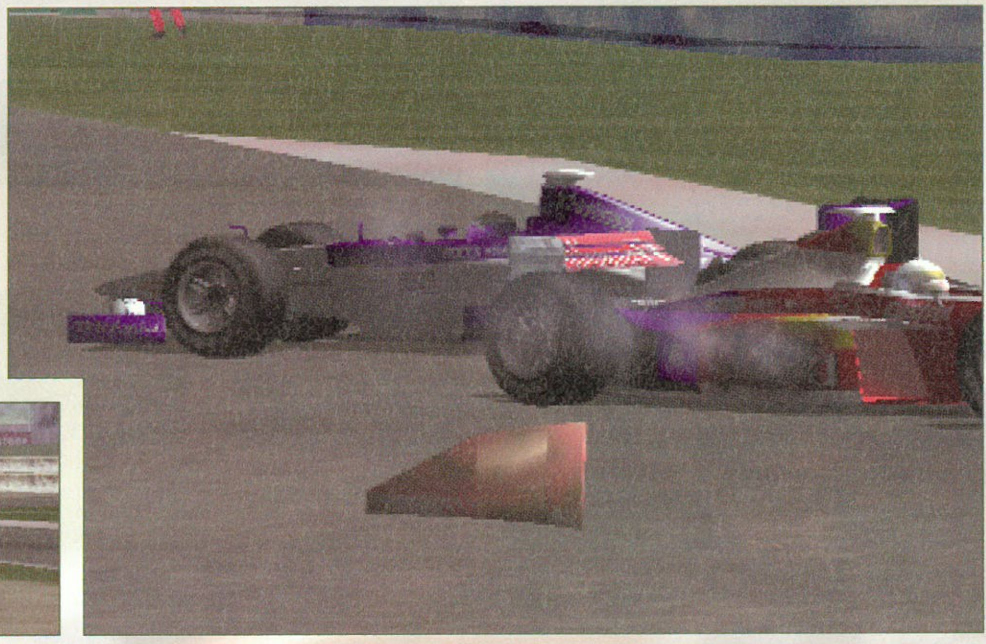
ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : FÉVRIER 2001

F1 Racing Championship





Toutes les écuries, les pilotes et les circuits de la saison 99.





PAF ! APRÈS F1 CHAMPIONSHIP D'EA SPORTS, ON ENCHAÎNE DIRECT AVEC LA PROCHAINE SIMULATION D'UBI SOFT. ALLEZ, ZOU, JE ME LANCE DANS CETTE BÊTA TOUT EN DÉGUSTANT UNE GIGANTESQUE TARTE AUX MÛRES « À LA AYRTON ».

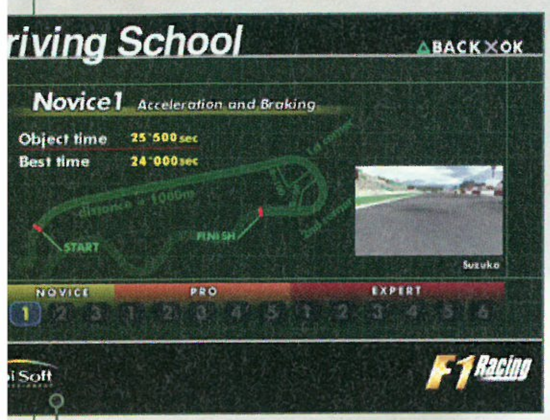
MIAM !

Il y a de ça quelques années, c'était le foot qui était très prisé par les éditeurs. Chacun y allait de sa petite simulation de ballon rond, inondant le marché de produits pour la plupart médiocres. Ah ! la recherche du profit instantané. Depuis environ un an et demi, ce phénomène s'est déplacé sur la Formule 1. Avant, il n'y avait que Psygnosis sur ce secteur du marché, aujourd'hui, tout le monde s'y met. Petite parenthèse à caractère informatif : EA Sports a quand même sorti en l'espace de six malheureux petits mois deux titres dédiés à la F1 et le public a répondu présent ! Ben ouais les gars, la F1 virtuelle représente un véritable Eldorado. Toutefois, jusqu'à présent, on ne peut pas dire que cette prolifération de simu' de monoplace nous ait réconcilié avec le genre. Sincèrement, combien de titres ont attiré notre attention depuis la sortie du mythique Formula One 97 ? Traz et moi, on en dénombre seulement deux : Monaco GP2 sur Dreamcast, une vraie simu' hyper-élitiste mais à la réalisation graphique un peu clinique, et la version PSone de F1 World Grand Prix développée par Lankhor, qui a été injustement boudée par le public pour des raisons d'ordre purement esthétique.



Les choses sérieuses commencent...

Enfin, tout ça pour dire qu'avec l'arrivée de la PS2, l'espoir renaît de voir débouler un titre qui révolutionne la course de monoplace. Si EA Sports est d'ores et déjà éliminé de la compétition (cf Test de F1 Championship saison 2000 dans ce numéro), Ubi Soft, qui dispose, contrairement à certains, d'un réel savoir-faire en la matière, semble bien parti pour répondre aux attentes des intégristes de la Formule 1. Cette version bêta de F1 Racing a enthousiasmé une grande partie de la rédaction. Si vous voulez tout savoir, même

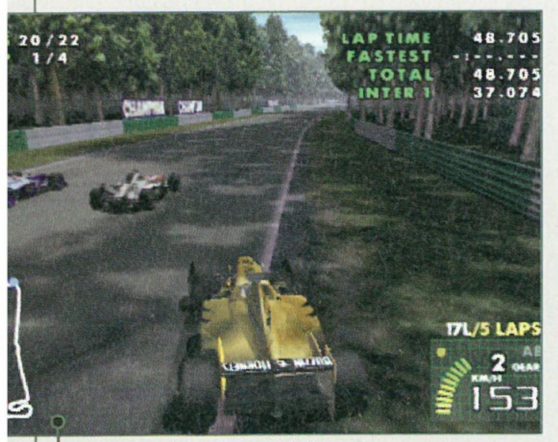


Avant de vous lancer dans le championnat, vous devrez passer 15 épreuves de conduite : petit joueur s'abstenir...

nos potes de Joystick ont été impressionnés. Mais avant de disserter avec préciosité sur la conduite et l'aspect technique du soft, un petit tour du propriétaire s'impose. Si innover en termes de mode de jeu reste un exercice délicat pour ce type de simulation, les développeurs n'ont toutefois pas cédé à la facilité : en plus des inévitables modes Grand Prix, Championnat, Course Simple et Contre la Montre, F1 Racing Championship propose un mode Scénario et une école de conduite. Le système de progression est assez particulier puisque vous n'aurez pas accès tout de suite au championnat. Un peu comme dans Gran Turismo, vous devrez d'abord passer avec succès toutes les épreuves de l'école de conduite, soit une quinzaine de challenges, de difficulté croissante. Enfin une bonne idée ! En ce qui concerne le mode Scénario, le secret reste entier ; on imagine qu'il sera possible de revivre certaines situations marquantes de la saison 99 (Eh oui, c'est EA qui possède les droits de la saison 2000, sorry). Le mode Arcade, quant à lui, est calqué sur celui de Monaco GP2 (système de check-point classique).

Raaaah ! Beau !

L'autre bonne surprise, c'est la réalisation graphique. Là, on a vraiment le sentiment d'être en présence d'un jeu 128 bits. Le titre d'Ubi Soft se situe à des années-lumière de la médiocrité visuelle de F1 Championship Saison 2000. Les décors, tout comme les voitures, sont riches en détails, les textures bénéficient d'un rendu réaliste (raaah, les roues !), à l'instar de GT3, le paysage se reflète en temps réel sur les carrosseries des monoplace (re-raaah !) et les ombres portées de la végétation renforcent considérablement l'aspect photo-réaliste. Enfin, sachez que les caractéristiques des différents tracés ont été fidèlement reproduites, à la bosse près, en fait ! Toutefois, certains petits effets restent encore à implémenter, comme les dépôts d'herbe et de sable sur les pneus, et les couleurs manquent parfois un peu de peps.



Même sans les assistances, il faut vraiment y aller comme un porc pour partir en sucette. Un défaut de la version bêta ?

AMBIANCE, AMBIANCE...

128 bits oblige, vous aurez droit avant chaque course à une petite cinématique assez rigolote montrant le staff de votre écurie s'agiter dans tous les sens autour de votre cercueil roulant. Le technicien procède aux derniers réglages informatiques en tapotant frénétiquement sur son portable 1 GHz, le pilote s'installe délicatement dans son baquet pendant que les meufs, en maillot de bain sexy, réchauffent un peu plus l'atmosphère du départ ! Bon okay, visuellement, ce n'est pas encore « l'Emochionne Engine » avec des cheveux qui bougent en temps réel et tout et tout, mais on est sur la bonne voie !





Le cœur du débat

C'est bien sûr le pilotage, les modèles physiques et l'Intelligence Artificielle. Il semblerait que les développeurs aient préféré opter pour un compromis arcade-simulation. Pas de panique, on n'a pas dit arcade-arcade-simulation. En fait, la conduite est beaucoup plus accessible que dans Monaco GP2 sur Dreamcast qui, rappelons-le, ne pardonnait aucune erreur. Disons que le jeu est assez tolérant en ce qui concerne les pertes d'adhérence, même après avoir supprimé l'anti-patinage, l'anti-spin et le freinage ABS. La voiture part rarement en sucette. F1 Racing demande néanmoins un pilotage assez précis, il faut beaucoup plus anticiper (freinage et prise trajectoire) que dans la plupart des simu' de F1. À ce titre, la gestion du stick analogique est un modèle du genre (le braquage des roues est exponentiel), la restitution de la force centrifuge procure d'excellentes sensations ; les développeurs devraient toutefois assouplir légèrement la direction, cette dernière nous a semblé, en effet, un peu dure, même en réglant la sensibilité au maximum. Pour finir, l'Intelligence Artificielle des concurrents n'attire aucune critique : ils commettent des erreurs, vous évitent, cèdent le passage et savent freiner. Du tout bon, quoi.



À revoir

Néanmoins, cette version bêta n'est pas exempte de défauts : outre une direction un chouïa trop résistante, le moteur 3D manque pour l'instant de fluidité, notamment dans les passages très chargés en texture (à l'approche des stands en général), ou lorsqu'une dizaine de voitures sont présentes à l'écran dans un virage. Par temps de pluie, le framerate chute violemment pour descendre en dessous des 15 images par seconde ! Autre point à revoir : les sons. Les changements de rapport sont beaucoup trop uniformes, on n'entend pas le limiteur. En vue externe, enfin, la monoplace donne l'impression de flotter au-dessus du bitume. Connaissant le talent de l'équipe de développement (des frenchies !), on ne s'inquiète pas trop, tous ces petits problèmes devraient logiquement être corrigés en temps et en heure. Rendez-vous le mois prochain pour une autopsie complète de ce titre très prometteur.





PAR WILLOW

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

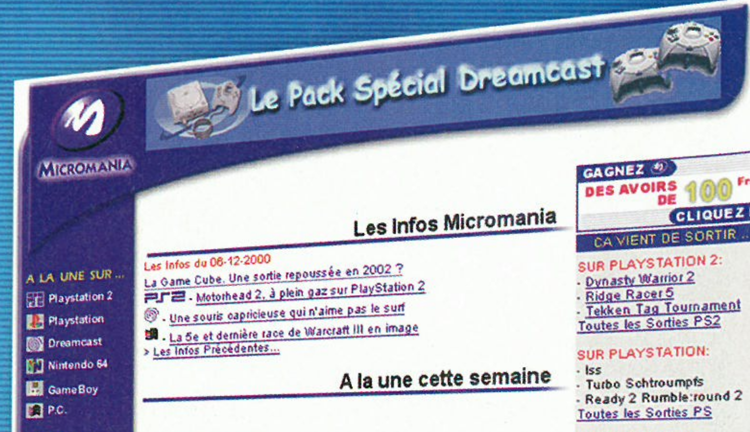
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

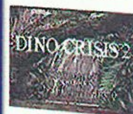
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



FOCUS SUR ...
Pokémon
Game Cube
X-Box
INFOS JEUX
News
Zooms - Tests
Top des Ventes
Nouveautés
Sorties
SUPPORT JEUX
Codes Astuces
SOS Jeux
Téléchargement
POINTS DE VENTE
Les Micromania
Mégacarte
Réservation
Démonstrations
Emploi
INFOS SITE
Quoi de Neuf
Liens Utiles
F.A.Q.
Contact



Call to Power II SORTIE LE 8/12
Tiens, un nouveau civ'-like ! Un genre qui résiste au changement et qui a son public.
(voir test complet + photos)



Quake III Arena SORTIE LE 8/12
Place au lance-roquettes, au railgun, au bfg, et autre "éparpilleur" de tripailles très prisés du genre. Le Quake-like pur et dur fait une entrée fracassante sur Dreamcast.
(voir test complet + photos)

SSX PS2 DISPONIBLE
A l'approche des sports d'hiver, vous avez grand besoin de travailler vos fondamentaux : prise de carre, flexion-extension, planté du bâton... Enfin ici, oubliez les bâtons.
(voir test complet + photos)

Dino Crisis 2 DISPONIBLE
Moitié Resident Evil moitié Jurassic Park, Dino Crisis se présente comme un survival horror au pays des vilains dinosaures.
(voir test complet + photos)

>>> Zooms Précédents

SUR DREAMCAST:
- Shen Mue
- Chicken Run
- Sega Gt
Toutes les Sorties DC
SUR PC:
- Fare Gate
- Pokemon
- Fallout 2 WI
Toutes les Sorties PC
PROCHAINES SORTIES
SUR PLAYSTATION 2:
- Theme Park World
- X Squad
- Int Track & Field
Les Futures Sorties PS2
SUR PLAYSTATION:
- Ko Kings 2001
- The Mission
- Batman Of Future
Les Futures Sorties PS
SUR DREAMCAST:
- Quake 3 On Line
- Super Runabout
- Uefa Dream Soccer
Les Futures Sorties DC
SUR PC:
- Colin Mcrae Rally2
- Times Of Conflict
- Call To Power 2 + Hint Book
Les Futures Sorties PC

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Ridge Racer 5 (PS2), Driver 2 (PSX), GTA 2 (DC)... Et les soluces des tops : Ready 2 Rumble 2 (DC), Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ccial Auchan - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Ccial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 4

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17



Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.



PHANTASY STAR ONLINE

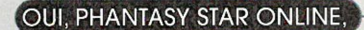
ÉDITEUR : SEGA/SONIC TEAM
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. JAPON : DEPUIS LE 21/12/2000
DISPO. EUROPE : MARS 2001

Phantasy

On y a joué !







OUI, PHANTASY STAR ONLINE, LE PLUS ATTENDU DES JEUX DE RÔLE SUR CONSOLE, NOUS Y AVONS JOUÉ ! EN EXCLU EUROPÉENNE DANS LES LOCAUX DE SEGA FRANCE, NOUS AVONS PU TESTER CE FUTUR HIT INDISCUTABLE QUI SAURA ENFIN RÉUNIR TOUS LES JOUEURS DREAMCAST DU MONDE ENTIER GRÂCE À LA MAGIE D'INTERNET.



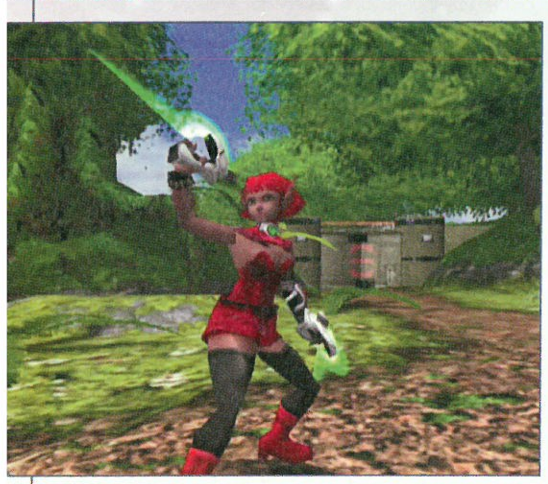
L'intégralité du jeu sera en français. Du moins dans la version française...

Sublime, c'est le mot. Phantasy Star Online est sublime. Depuis les premières photos jusqu'aux premiers essais lors du Tokyo Game Show d'avril dernier, le jeu était trop beau pour être vrai, mais en même temps rempli de mystères. Le premier d'entre eux était bien entendu la promesse faite par le producteur, Yûji Naka, d'avoir un système de traduction en temps réel. Jusqu'à présent, les jeux online, c'était « speak english or die » comme dirait un célèbre groupe de métal. Mais cette fois-ci, étant donné que le jeu va bien entendu s'adresser aux Américains mais aussi aux Japonais, il fallait prendre en compte les lacunes en anglais de ces derniers. L'action est privilégiée par rapport aux jeux au tour par tour. On place enfin des menus à l'ergonomie incroyable, et on secoue. Nous voici face à Phantasy Star Online, le premier grand jeu en ligne sur console, qui, à n'en pas douter, (n'ayons pas peur des mots) fera date dans l'Histoire du jeu vidéo.

AU DÉPART IL Y AVAIT LE DÉBUT...

Tout commence dans une petite salle de tests à Arcueil, chez Sega France. On me donne une manette, le jeu se lance, et me voilà parti ! On débute par un très long texte expliquant que les humains ont pris conscience de la destruction prochaine de leur monde, et qu'il va donc falloir trouver de nouvelles planètes à coloniser pour pouvoir survivre. On envoya donc une sonde, Pioneer 1, sur la planète Ragol qui disposait de toutes les qualités pour abriter des colons. La sonde confirma que Ragol était parfaitement habitable, et les premiers colons commencèrent alors à préparer le terrain pour la première vague de réfugiés, en construisant une grande ville nommée Central Dome. Sept ans plus tard, la seconde sonde, Pioneer 2, se met en orbite autour de Ragol, et entre en communication avec

Star Online

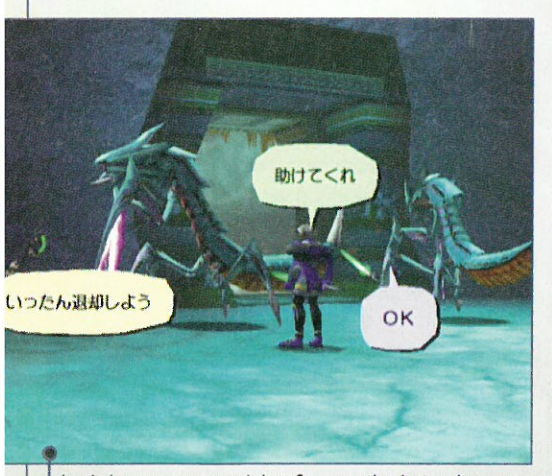


Central Dome lorsqu'une immense explosion secoue la planète tout entière. Le contact avec les hommes de Pioneer 1 était perdu.



Les 7 mercenaires, ou presque...

Juste après cette alléchante mise en bouche, on peut enfin créer son perso. Nostalgique incorrigible, je commence déjà, bien entendu, par choisir une fille dans la classe Hunter. Notez que j'avais bien hésité avec un cyborg de combat rapproché, ou encore un magicien. Malheureusement, le monsieur de Sega me fait comprendre qu'au début, les magiciens sont assez difficiles à jouer. Va pour une jeune chasseuse. Je commence par la relooker à l'envi. Mon but ? Me recréer ce formidable personnage qu'était Nei dans Phantasy Star 2. Je lui prends donc une coupe de cheveux appropriée que je teins en violet, je prends un regard de biche, et je lui choisis une combinaison, violette elle aussi. Pour finir, il faut la proportionner : prenons-la grande et fine, bien que cela n'ait pas énormément d'incidence sur les caractéristiques du perso. Voila, Nei est née (sans jeu de mots aucun).



Le dialogue en temps réel se fera avec le clavier ; lorsque l'on ouvre le menu, on dirige le curseur avec la croix numérique, tandis que l'action reste visible sur un quart de l'écran, où l'on peut continuer à déplacer le personnage avec le stick analogique. La classe !

Partir un jour !

Une fois créée, Nei se rend au bureau des aventuriers, dans le Central Dome. Là, on lui délivre une carte de résidente, une carte de pionnière, et en route ! Les pionniers sont un peu comme des mercenaires qui vont explorer le monde de Ragol afin de trouver des terres de résidence, mais surtout pour tenter de comprendre la cause de la disparition de Pioneer 1. Mais ce n'est pas tout : depuis l'explosion qui a bouleversé la planète, les animaux sont devenus très agressifs. Rechercher la cause de cette agressivité inexplicable fera aussi partie de votre mission. Avide de sensations, j'envoie donc Nei directement dans la première région qu'elle pourra explorer. Je tente le mode Online, malheureusement les réseaux ne sont pas encore opérationnels. Snif. Tant pis, on va au moins pouvoir déjà juger le système de jeu, la technique et surtout la profondeur de la quête offline en solo. Je commence par envoyer Nei dans le premier monde où elle peut se rendre, la forêt. Ouah,

La création d'un personnage

Grâce au système de proportions très bien pensé, on peut avoir un personnage exactement comme on le souhaite. Petit gros, grand maigre, créature voluptueuse ou planche à repasser, tout est permis ! En outre, il sera possible de modifier le visage, les cheveux, le costume, la couleur de la peau… et si vous n'êtes toujours pas satisfait, vous pourrez aussi demander à la console d'en créer un aléatoirement à l'infini jusqu'à ce que vous tombiez sur ce que vous voulez ! Joli coup mon cher Michel Boujenah !



Par Greg

LES CLASSES DE PERSONNAGES



Les utilisateurs de magie sont la classe la moins puissante en termes de résistance et de force de frappe. Par contre, ils ont un grand nombre de points de force, nécessaires au lancement de sorts surpuissants. On dénombre trois sous-classes : humain homme, femme, et newan : hybride extraterrestre.

Les Hunters sont les personnages les plus balancés du jeu. Parmi eux, on trouve trois sous-catégories : les cyborgs qui ne peuvent utiliser de magie et qui sont donc très puissants, les humains aux pouvoirs faibles mais à la force de frappe assez bonne, et enfin les newans qui sont vraiment 50/50.



Les Rangers, enfin, sont les tireurs du groupe. Ils sont assez peu compétents voire carrément incapables d'utiliser des sorts, mais profitent par contre d'un armement surpuissant. Leurs trois sous-catégories sont : cyborg-mâle, cyborg-femelle et humain.

c'est trop beau ! Graphiquement, c'est mortel, énormément de couleurs, des décors très fouillés, vivants, la grande claque ! J'ignore allègrement les conseils des testeurs de Sega et me rue au combat. Mort. Hum... En fait ça ne ressemble pas tellement à ce que j'attendais. Mon perso étant un hunter, je me bats à la lame-laser, ce qui implique une notion de contact. Et les combats se déroulant à la manière d'un simili-Zelda où l'on « locke » les ennemis avant de les taper, je me disais que ce serait finalement plus facile que ce que je pensais. Perdu ! Vous avez beau taper sur un ennemi, à la manière d'un jeu d'action classique, si vos stats ne sont pas assez bonnes, on vous indiquera que vous avez loupé le gars en question. Oups, un action-RPG étonnamment porté sur le RPG, quoi.

On se reprend, que diable !

Bon, je suis mort, je suis deg. On va donc refaire tout depuis le début ? Non, heureusement. Lorsque son personnage meurt, il est automatiquement transféré à l'infirmerie de Central Dome. Les seules choses que l'on perd, c'est toute sa thune et l'arme équipée. Tout le reste des objets est toujours en votre possession, ce qui est plutôt bon. On va en revendre quelques-uns pour se racheter une arme, et c'est parti ! Cette fois je suis plus malin, et surtout j'écoute les conseils de Maître Sega qui m'indique que chaque arme possède des enchaînements. Je regarde donc ma manette, et je comprends mieux. Bouton Y pour déclencher le clavier qui tape les dialogues, et les trois autres pour déclencher ce que l'on souhaite. La programmation de base se résumant à coup fort sur X, coup faible sur A et potions de soins sur B. Cela signifie qu'à chaque fois que je récupère une potion de soin dans un coffre ou sur un streum mort, elle se place immédiatement sur le bouton B. L'enchaînement des coups, quant à lui, se fait de manière assez classique, il faut trouver le bon timing pour



Le premier boss de fin : le Dragon géant du niveau de la forêt. Superbe, magnifique, dangereux...

En bas à droite, on aperçoit le résumé de la configuration manette du joueur. Sur Y, le chat (immuable), sur A un coup faible, sur X un coup fort, et sur B une potion de soin.





ÊTES-VOUS CERTAIN DE VOULOIR
ALLUMER VOTRE CONSOLE ?



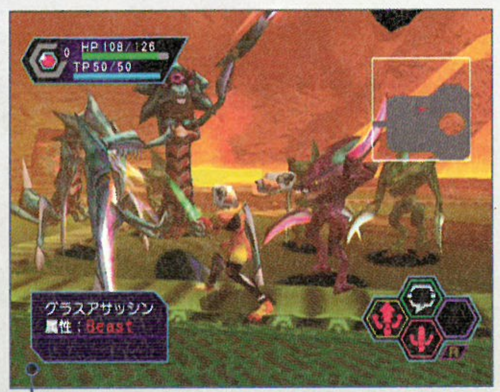


Les Cyborgs-Hunters font des ravages au corps à corps !

placer le coup fort juste après le coup faible, et avec un peu d'astuce on arrive facilement à 3 combos. Et pour les sorts que l'on obtiendra plus tard, il sera possible de les mettre sur une autre palette de boutons, à savoir X, A ou B + R. On pourra donc mettre un total de six actions directement déclenchables sur la manette. On y retourne donc. Entre la possibilité de faire des combos, le fait de comprendre qu'il y a un timing pour battre chaque monstre, et surtout la façon de récupérer l'arme perdue la dernière fois que l'on est mort à l'endroit où l'on est mort, on repart plein d'assurance... Arghh, re-re-mort ! Hum, c'est quand même vachement dur au début, et il va falloir attendre de passer au niveau 2 d'expérience pour être un peu plus à l'aise. Passées quelques aires de combat, on trouve enfin son premier sort, une boule de feu classique, mais qui permettra d'affaiblir les ennemis à distance. Et voilà, je suis pris au jeu, j'ai envie d'y rester toute la nuit !

Une nouvelle nouvelle « 5 »

Ce n'est pas Phantasy Star 5, ou du moins pas vraiment. Le scénario, ultra-simple, connaîtra des rebondissements aussi bien en solo qu'online, et vous permettra de vous enfoncer plus facilement dans le jeu. Car il est vrai que même si au début on s'accroche et qu'on lutte comme un forcené pour faire grimper son perso, il est possible que ce premier enthousiasme s'estompe en jeu solo. Malheureusement nous sommes obligés de rester pour l'instant sur cette note positive mais incomplète, le jeu online n'ayant pas encore pu être testé par nos soins. Et le pire, c'est qu'au moment où vous lirez ces lignes, nous serons déjà certainement en train de jouer en team avec Famitsu sur le Net, via la version japonaise qui sortait le 21 décembre. En tout cas, si la profondeur de jeu et la durée de vie sont aussi abouties que le système des menus ou la réalisation technique, nous avons là un jeu qui fera date dans l'Histoire du jeu vidéo. Au même titre que Shenmue sorti il y a un an à deux jours près, au Japon également. La Dreamcast serait-elle une console charnière, à la manière de la PC Engine ? Mais non je ne prends pas parti...



Étant donné qu'il y a une certaine notion de « tour de jeu » dans les combats, le mode Solo se révélera quasi-impossible si vous vous laissez encercler par plus de deux ennemis.

UN JEU RICHE, GRANDIOSE, QUE L'ON ATTEND TOUS !



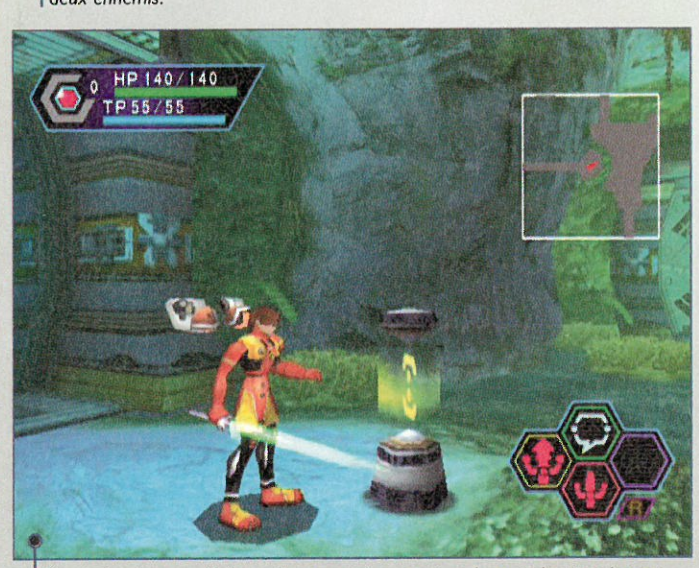
Le début du jeu en solo est beaucoup plus facile lorsque l'on prend un Ranger, puisqu'il n'est pas obligatoire de s'approcher des monstres : on peut les « tirer » de loin.

LES ARMES SELON LES CLASSES


Rifle : une arme réservée aux tireurs. Elle permet de ne pas trop s'impliquer en mêlée.


Sword : une grosse épée réservée aux Hunters.

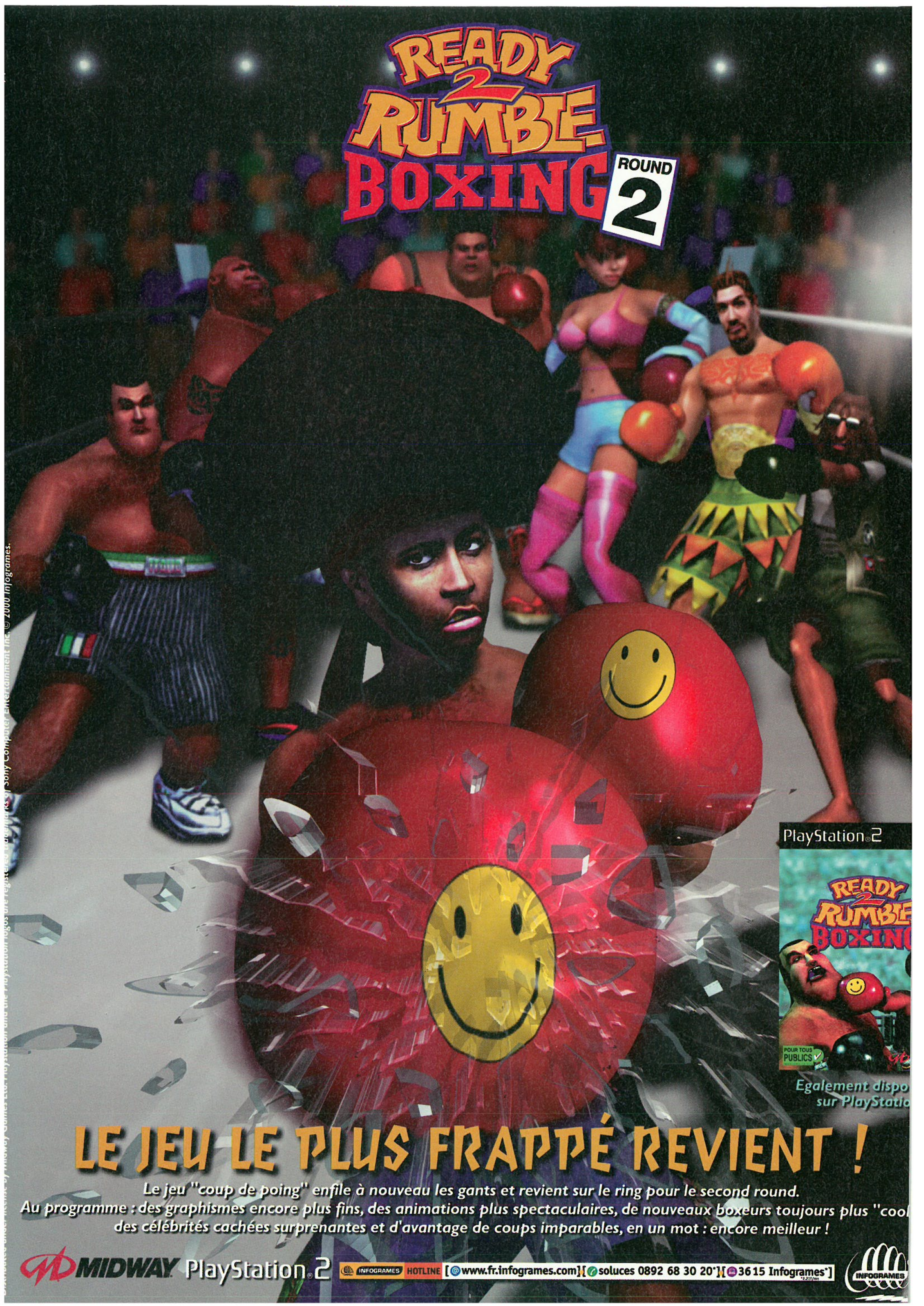

Sabre : l'arme de base des Hunters, mais aussi d'autres classes. Classique et très pratique pour enchaîner les attaques.



Ces petites bornes d'informations vous donneront quelques indications lorsque vous serez bloqué par une porte. Elles vous dévoileront aussi quelques pans du scénario grâce à des communiqués officiels.



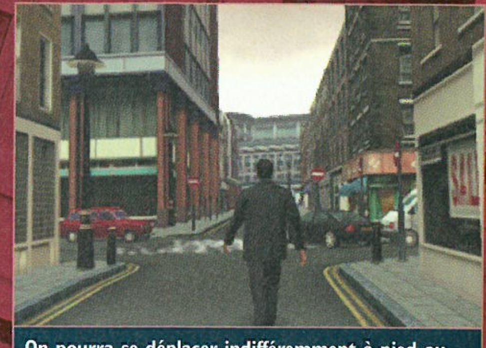



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2
PlayStation 2
READY 2 RUMBLE BOXING
POUR TOUS PUBLICS
Egalement dispo
sur PlayStatio
LE JEU LE PLUS FRAPPÉ REVIENT !
Le jeu "coup de poing" enfile à nouveau les gants et revient sur le ring pour le second round.
Au programme : des graphismes encore plus fins, des animations plus spectaculaires, de nouveaux boxeurs toujours plus "cool
des célébrités cachées surprenantes et d'avantage de coups imparables, en un mot : encore meilleur !
MIDWAY
PlayStation 2
INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]
INFOGRAMES
Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Infogrames.

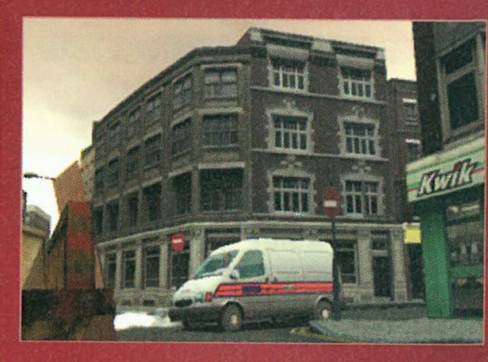
The Getaway

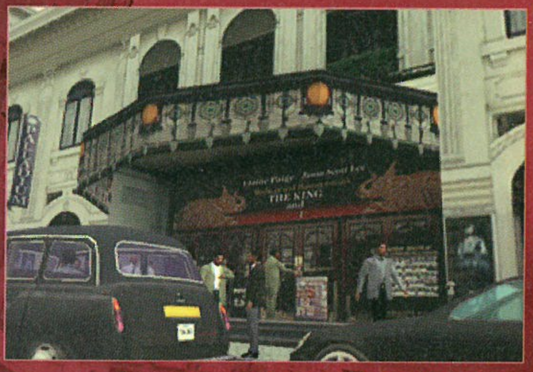
De mémoire de joueur, on a rarement vu un projet aussi ambitieux que The Getaway. Un jeu d'action à la Driver, servi par un background ultra-riche avec pour cadre quelques 50 km² de rues londoniennes ! Euh, ils ont fumé ou quoi les Anglais du Team Soho, pour se lancer dans un projet aussi fou ?

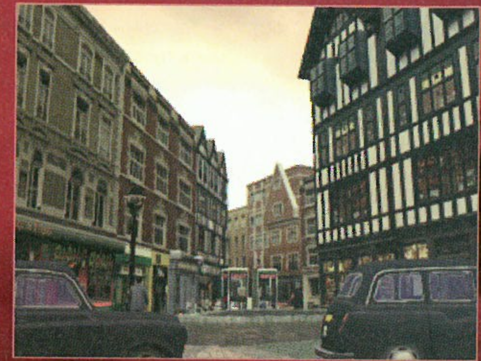
Le Driver de la PS2 ?


On pourra se déplacer indifféremment à pied ou en voiture dans les rues de Londres.



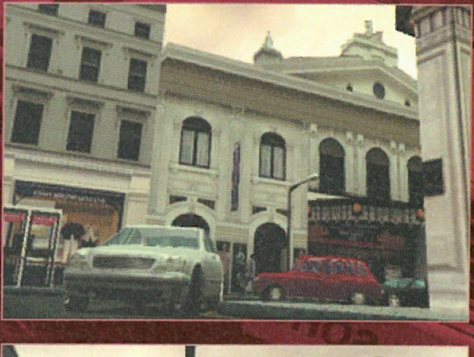


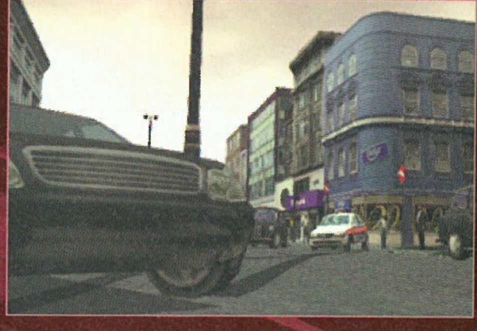




Certaines photos d'écran laissent songeur... Cinématique, phases de jeu en temps réel ? Le mystère reste entier...


Evocation claire de l'inspiration Driver : on devrait pouvoir réaliser quelques belles cascades au volant de nombreuses caisses !







Je ne sais pas moi, sûrement un truc très fort qui vous retourne les neurones au point de vous faire dire des trucs pas croyables... « Hé, les gars, j'ai une idée trop pure là : on va développer un jeu que les Japonais ils ont même pas osé imaginer qu'on pouvait le faire ! Ça serait un truc à la Driver, mais en vachement mieux. Tenez, ça se passerait à Londres par exemple. On reproduirait quasiment toute la ville en troïdé, on modéliserait l'intérieur de plein de bâtiments, on intégrerait à tout ça des milliers de piétons, histoire de donner l'impression que « ça vit » et plein de voitures partout. Pour finir, on pondrait un super-scénario de polar, avec un background vraiment riche et on lâcherait le joueur au milieu de ce joyeux bordel. Il pourrait faire ce qu'il veut, remplir les missions qu'on lui propose comme il le souhaite, se balader dans toute la ville sans temps mort, parler à n'importe quel « pékin »... Ouais, ça s'appellerait The Getaway et avec ça, on va montrer aux Jap' que les studios de développement européens, ben c'est pas des tafioles ! ». Et le pire dans tout ça, c'est qu'après avoir lancé une idée aussi dingue, les développeurs anglais du Team Soho ne se sont pas dégonflés. Mieux (pire ?), les gars croient dur comme fer à leur projet. Ils clament haut et fort que c'est faisable. Oh, bien sûr, ça va coûter très cher et ça va être long à concevoir, mais vu qu'il s'agit d'un studio interne de Sony, du temps et de l'argent, le Team Soho en a à loisir. Qui a dit que tous les développeurs étaient égaux en droits ? Personne...

Attention : discours d'intention !

En développement depuis maintenant deux ans, The Getaway reste cependant une énigme pour quasiment tout le monde. En effet, qui pourrait, aujourd'hui, croire aveuglément aux intentions des développeurs du Team Soho, eu égard à la qualité moyenne des titres tournant actuellement sur PS2 ? Parce qu'ils n'y vont pas par quatre chemins nos voisins brittons : 50 km² de rues londoniennes reproduites (quasiment) à l'identique (ça fait quand même la moitié de Paris en superficie), un environnement de jeu entièrement « modulable » selon vos actions, une véritable vie de quartier, la possibilité de rentrer dans des bâtiments, de conduire quelques 50 véhicules inspirés de véritables modèles, de réaliser des cascades « à la Driver », j'en passe et des meilleurs. En fait, le truc le plus hallucinant avec ce jeu, c'est toute l'énergie mise en œuvre par les développeurs pour coller au plus près à la réalité. Cela devrait se ressentir dans les graphismes, mais également dans l'aspect « réactif » de l'environnement. Exemple : si vous détruisez un bien public avec votre caisse, et que vous revenez sur les lieux de l'accident un peu plus tard, vous verrez des employés municipaux réparer les dégâts ! Mais ce n'est pas tout, histoire d'enfoncer le clou, Brendan McNamara renchérit encore : « Si vous courez au milieu d'une rue, les voitures vont essayer de s'arrêter, mais si elles ne le peuvent pas vous vous ferez tout simplement écraser, ou projeter en l'air ! Si vous heurtez un stand de fruits et légumes, ils voleront dans toutes les directions,

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Team Soho (G.-B.)
Machine : PlayStation 2
Sortie prévue en Europe : fin 2001

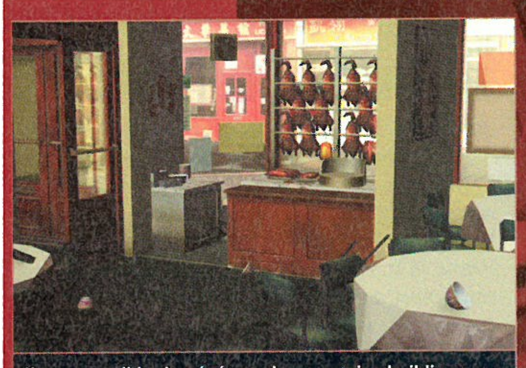
Par Elwood

Un projet sans précédent, aussi ambitieux que casse-gueule !

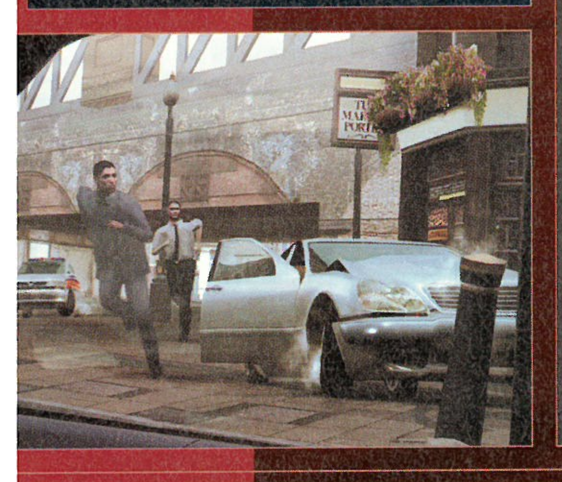
comme dans la réalité… ». Tout cela tient certes du détail, mais imaginez deux minutes toutes les possibilités de jeu rendues possibles par un univers aussi cohérent !

Scénarios croisés

Pour ce que l'on sait, The Getaway devrait proposer deux scénarios parallèles (un peu comme dans Resident Evil). Dans l'un, vous incarnerez Mark, un gangster obligé de bosser pour Charlie Jolson (un malfrat qui a kidnappé sa fille) et dans l'autre, Franck, un flic dont la tâche sera de pister Mark. Autre certitude, on aura droit à 24 missions (12 par perso) et il existera de nombreuses connections entre les deux scénarios. Pour le reste, le mystère plane… Une seule chose semble acquise : au-delà de toutes les questions restées sans réponse, on ne peut qu'admirer l'ambition débordante de cette production, qui, si elle se révèle à la hauteur de ce qu'on nous annonce, pourrait bien révolutionner notre façon de jouer. Oui, je sais, ça fait un peu cliché comme remarque, mais c'est tellement vrai…



Il sera possible de pénétrer dans certains buildings pour glaner des indices ou rencontrer des personnages secondaires.



Interview Brendan McNamara, producteur de The Getaway

Entouré d'un épais mystère, The Getaway méritait bien que l'on pose quelques questions à un membre du Team Soho. Eh bien, c'est Brendan McNamara, responsable du studio et producteur du jeu qui s'y colle…

Joypad : Sur le papier, The Getaway est un projet très ambitieux. Parviendrez-vous à atteindre tous vos objectifs ?

Brendan McNamara : Nous souhaitons vraiment intégrer tous les éléments de gameplay initialement prévus. Car nous croyons fermement que les possesseurs de PS2 recherchent des expériences de jeu réellement novatrices, plutôt que des titre « à licence » simplement plus beaux. En plus, Sony nous offre un support financier solide et ne nous impose pas de deadline précise. Par conséquent, nous ne ressentons pas de grosse pression qui nous obligerait à faire des coupes sombres dans le jeu pour le sortir plus vite. Évidemment, il faudra bien qu'il sorte à un moment ou à un autre, et nous avons tout à fait conscience de cela. En fait, la seule vraie pression découle de notre volonté de sortir le jeu simultanément en Europe, au Japon et aux États-Unis !

Concrètement, comment définiriez-vous The Getaway ?

Il s'agit avant tout d'un titre d'action, une sorte d'équivalent, en jeu, d'un film de gangsters. Pour remplir chaque mission, vous pourrez faire vos propres choix en explorant la ville, à pied comme en voiture. De plus, nous avons essayé de donner au jeu un contenu et un cheminement narratif forts, afin de nous démarquer des productions proposant des scénarios minimalistes et pas vraiment crédibles. Si l'on voulait comparer The Getaway à d'autres titres, disons qu'il combine des éléments de Driver, de GTA, de Syphon Filter et de Metal Gear…

Peut-on comparer le rendu graphique à ce qu'on a déjà pu voir dans MSR ?

Il est difficile de comparer le rendu graphique de The Getaway avec celui d'autres jeux, tant il s'avère photo-réaliste ! Nous utilisons des textures vraiment riches et la conception de tous les buildings est très détaillée. Bref, nous atteignons un degré de réalisme sans précédent !

The Getaway reste un projet encore très mystérieux et tout le monde l'attend au tournant. Vous n'avez pas peur que la pression exercée par les médias et le public soit un peu trop forte ?

Heureusement, le projet n'a rien de mystérieux pour nous : cela fait 2 ans qu'il est en production ! Au début, nous avions commencé à le développer sur PlayStation et nous avions même une démo jouable d'un niveau. Mais, lorsque nous avons eu l'opportunité de poursuivre le projet sur PS2, nous n'avons pas hésité longtemps ! Grâce à cette console, nous savions que nous pourrions développer le concept du jeu à un tout autre niveau. Nous avons bien conscience de l'excitation que provoque The Getaway auprès du public, et c'est très motivant pour toute l'équipe. Mais nous essayons de l'occulter au maximum, et de ne pas nous laisser « intimider ». En fait, notre objectif est simple : prouver qu'un blockbuster de la trempe d'un Gran Turismo ou d'un Zelda peut être développé en Europe !



Comparé aux standards actuels sur PS2, The Getaway semble beaucoup plus abouti en termes de concept et de graphismes. Comment expliquez-vous cela ?

Pour trois raisons : Plus de temps, plus d'argent, et plus d'ambition. Attention, je ne suis pas en train de dénigrer les jeux des autres développeurs, je dis simplement que Sony nous fait bénéficier de certains avantages. De nombreux autres studios n'ont tout bonnement pas cette chance. Pour concevoir et modéliser la ville, mettre en place la motion capture, les visages des personnages et les animations faciales, nous avons dû développer nos propres outils ! Et cela représente un investissement lourd pour Sony : The Getaway est de loin le développement le plus coûteux que nous ayons mené en Europe !

Concrètement, comment fonctionne le jeu ? Est-il possible de se déplacer librement dans l'intégralité de la ville ?

Vous êtes entièrement libre d'aller où bon vous semble, y compris à l'intérieur des immeubles, et cela sans aucun temps de chargement. Chaque élément sonore ou visuel est importé en temps réel du DVD…

… et concernant les deux personnages jouables ?

L'idée d'avoir deux personnages jouables a été introduite par les designers de l'équipe. Ils ont conçu une histoire avec deux cheminements distincts, dans lesquels les deux héros se croisent sans cesse. Les actions de l'un influent sur celles de l'autre. Ces interconnexions vont permettre au joueur de mieux comprendre les motivations des deux personnages.

Comment avez-vous appréhendé le développement sur PS2 ?

Le Hardware n'est pas évident à maîtriser et il nous a fallu travailler dur pour obtenir le résultat que nous souhaitions. Mais, comme je vous le disais, nous avons la chance d'avoir du temps devant nous. Il n'y a pas de mystère sur PS2 : vous devez avoir dans votre équipe les meilleures personnes qui auront l'ambition d'aller jusqu'au bout. Et ce sera aux joueurs de nous dire si nous y sommes parvenu ou pas…

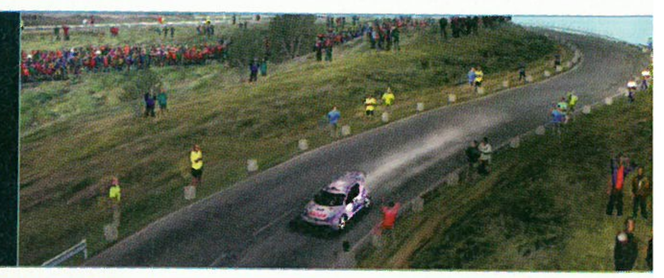
World Rally Champion

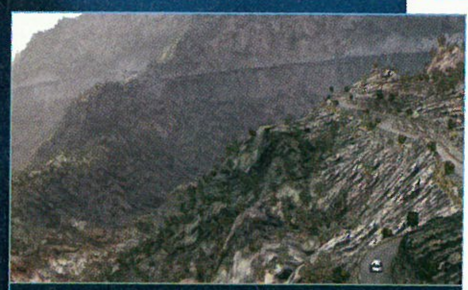
Les simulations automobiles sur PSone, au secours l'indigestion ! Décidément le genre tourne tristement en rond. Et sur PS2 me direz-vous ? Eh bien, je vais vous faire une confidence : oui, la révolution arrive et elle ne se nomme pas Gran Turismo 3, mais plutôt World Rally Championship 2001 ! Attention, jeu-événement...



la simulation de rallye fait sa révolution

ship 2001

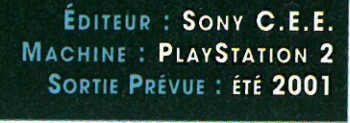




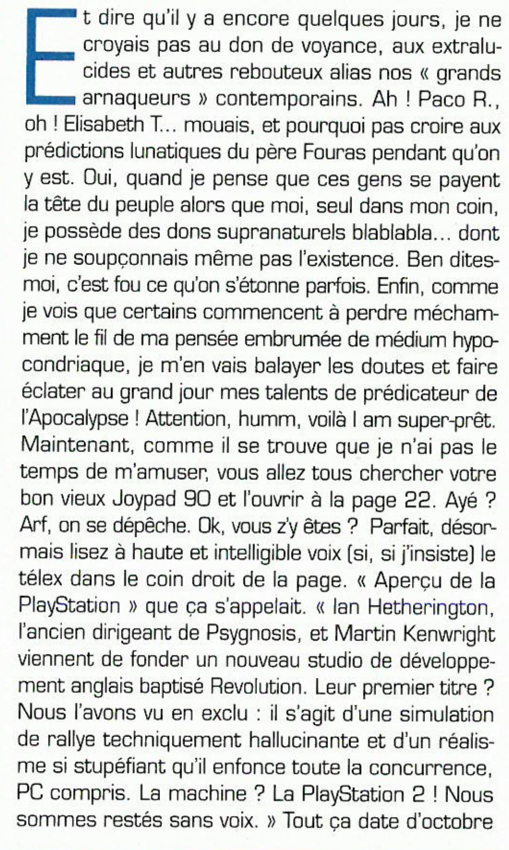
La prise en compte des reliefs est tout simplement la plus réaliste jamais vue.



Des développeurs peu nombreux mais au talent incroyable. La marque de fabrique d'Evolution Studios.



Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie prévue : été 2001



Et dire qu'il y a encore quelques jours, je ne croyais pas au don de voyance, aux extralucides et autres rebouteux alias nos « grands arnaqueurs » contemporains. Ah ! Paco R., oh ! Elisabeth T… mouais, et pourquoi pas croire aux prédictions lunatiques du père Fouras pendant qu'on y est. Oui, quand je pense que ces gens se payent la tête du peuple alors que moi, seul dans mon coin, je possède des dons supranaturels blablabla… dont je ne soupçonnais même pas l'existence. Ben dites-moi, c'est fou ce qu'on s'étonne parfois. Enfin, comme je vois que certains commencent à perdre méchamment le fil de ma pensée embrumée de médium hypocondriaque, je m'en vais balayer les doutes et faire éclater au grand jour mes talents de prédicateur de l'Apocalypse ! Attention, humm, voilà I am super-prêt. Maintenant, comme il se trouve que je n'ai pas le temps de m'amuser, vous allez tous chercher votre bon vieux Joypad 90 et l'ouvrir à la page 22. Ayé ? Arf, on se dépêche. Ok, vous z'y êtes ? Parfait, désormais lisez à haute et intelligible voix (si, si j'insiste) le télex dans le coin droit de la page. « Aperçu de la PlayStation » que ça s'appelait. « Ian Hetherington, l'ancien dirigeant de Psygnosis, et Martin Kenwright viennent de fonder un nouveau studio de développement anglais baptisé Revolution. Leur premier titre ? Nous l'avons vu en exclu : il s'agit d'une simulation de rallye techniquement hallucinante et d'un réalisme si stupéfiant qu'il enfonce toute la concurrence, PC compris. La machine ? La PlayStation 2 ! Nous sommes restés sans voix. » Tout ça date d'octobre

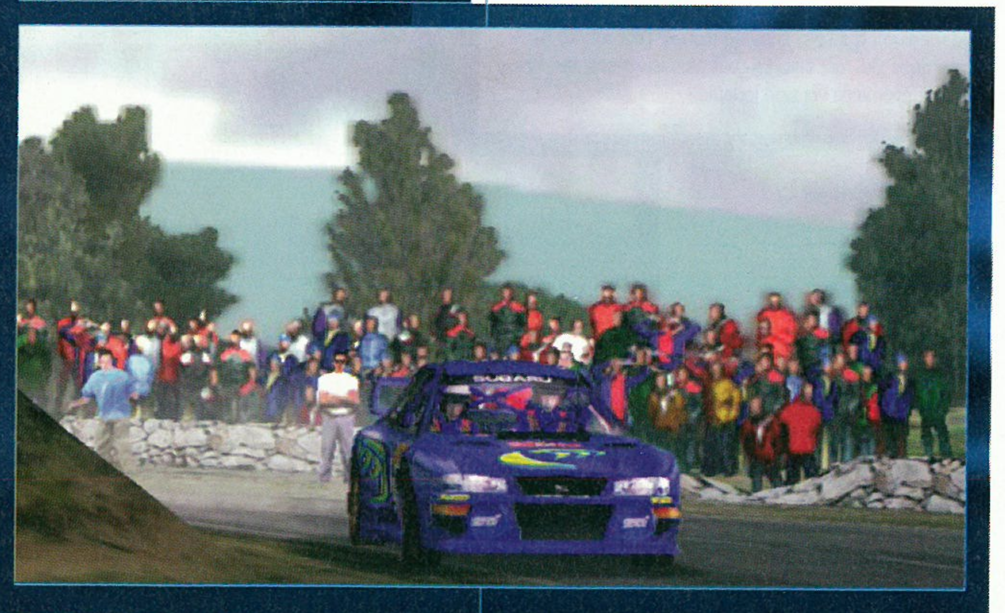




1999 et je peux vous confirmer aujourd'hui que ce jeu de rallye, je l'ai enfin vu tourner en vrai de vrai sur PlayStation 2 et le résultat est juste bouleversifiant ! Et dire que je vous l'avais annoncé avec plus d'un an d'avance. En matière de simulation automobile sur PlayStation 2, la révolution ne se nommera pas Gran Turismo 3, mais plutôt World Rally Championship 2001. Apprêtez-vous à prendre une énorme claque…

Du jamais vu, tout simplement !

Difficile d'évoquer un tel titre tant sa qualité laisse bouche bée. Dans le fond je crois qu'en son temps Traz' avait bien su résumer ce sentiment si particulier avec ces mots : « les graphismes, tu les vois tu meurs ! Les sons, tu les entends tu comates sur place ! La maniabilité, tu la testes, tu te suicides (enfin moi je dis ça, mais c'est justement le seul point que nous n'avons pas pu essayer alors bon…). La qualité de la réalisation, tu l'aperçois, tu te manges la tête ! L'intérêt général… », oui, bon bah pour ce dernier point, on va un peu attendre quand même avant de se prononcer. L'expérience m'a appris à toujours rester un chouïa prudent dans ce domaine. Quoi qu'il en soit, pas la peine d'être un dieu du billard et s'appeler Michel Boujenah pour comprendre que World Rally Championship 2001 a tout de la tuerie tant attendue sur PlayStation 2. Pour tout vous avouer, lorsque vous voyez tourner ce jeu, tous les autres titres PS2 prennent instantanément un phénoménal coup de vieux. En y regardant de plus près, même Gran Turismo 3 (trop policé, trop conven-



PAR GOLLUM

tionnel, peu surprenant outre ses graphismes) semble un peu has been devant la magnificence de ce projet vraiment révolutionnaire. Dès les premiers tours de roue, WRC 2001 impose sa griffe, marque les esprits. Mis à part Shenmue (dans un style complètement différent, j'en conviens), jamais des développeurs n'avaient apporté une telle attention aux détails. Vous allez me dire : « Attends, c'est du rallye, kes tu veux ki zaient fait d'hallucinant ? » et là je vous rétorquerai du tac au tac : «Bah, justement WRC 2001 est LA première véritable simulation de rallye, car au lieu d'imiter la réalité, les développeurs l'ont carrément recréée !» Je sais ça a l'air fou comme ça, mais ce projet l'est incontestablement. Ainsi chaque spéciale, chaque véhicule, chaque pilote, chaque décor, oui, tout a été modélisé au détail près. Le résultat à l'écran se révèle juste somptueux.

Plus réaliste, tu meurs

Au-delà de l'aspect graphique fabuleux, World Rally Championship 2001 sidère par son penchant simulation poussé à l'extrême. Dans ce registre, les modèles physiques des véhicules sont assez bluffants. Les suspensions sont par exemple particulièrement bien gérées, sans compter qu'il vous faudra apprendre à dompter les bolides en fonction du revêtement de la piste. Histoire de renforcer l'immersion, il faut avouer que l'ambiance sonore est, elle aussi, assez incroyable. Toutefois, le plus remarquable reste la possibilité de littéralement sortir de la piste pour faire du off-road dans des décors photo-réalistes, s'étendant à perte de vue. Pour être simple, disons que vous pouvez vraiment aller où vous voulez, quand vous voulez ! C'est une certitude, jamais une simulation n'avait été aussi loin. WRC 2001 est ainsi le premier titre dans lequel vous ressentirez une véritable impression de liberté. Le public (en 3D siouplaît !) est massé et réagit en fonction de vos performances, et des milliards de détails égayent les bas-côtés (gerbes de poussière, graviers qui glissent sous les pneus, oiseaux qui s'envolent juste devant votre passage, etc.). Franchement, des réactions des bolides à la prise en compte des reliefs, en passant par les conditions météorologiques aléatoires et la liberté quasi totale de mouvement, WRC 2001 révolutionne le genre. Alors, bien évidemment cela reste du rallye, à savoir des courses seul contre-la-montre à l'image de l'excellent Colin McRae Rallye, mais l'ensemble s'annonce furieusement grisant.





Loin de l'aspect aseptisé de Gran Turismo 3, WRC 2001 propose des graphismes réellement photo-réalistes.

Surtout que les ralentis sont véritablement ahurissants de beauté. Pour les connaisseurs, les développeurs ont souhaité reprendre un habillage typé « Eurosport », et le résultat est déjà plus que concluant. En tout cas, après avoir pu admirer en exclusivité l'une des premières versions de développement, autant vous dire que nous avons été complètement bluffés. Voilà, ce reportage enrichit en termes plus qu'élogieux et autres envolées lyriques à deux francs six sous va bientôt s'achever, mais avant cela je tenais à vous faire part d'un scoop : je crois que World Rally Championship 2001 est une tuerie. Voilà, je vous aurais prévenu, mais après tout en tant que médium, qui sait, si ça se trouve, j'ai raconté n'importe quoi. Oui, qui sait. En tout cas, vivement, oui vivement la première version jouable !

Une histoire de licence

Des voitures, des pilotes, des tracés réalistes c'est bien... mais une belle licence officielle, avouez que cela ne ferait pas de mal à World Rally Championship 2001. Pourtant, pour le moment, si Sony possède l'accord de la FIA en ce qui concerne la Formule 1 (Formula One ça dit vous dit quelque chose ?), sachez que l'éditeur tente à tout prix d'étendre son deal jusqu'à pouvoir l'exploiter sur cette simulation de haute volée. Espérons juste qu'ils y parviennent à temps pour la sortie du jeu prévue, rappelons-le, pour l'été 2001. Vite, vite...





La possibilité de faire du off-road, où et quand cela vous chante, offre une sensation de liberté unique.

VOLANT DOUBLE FORCE™
POUR PLAYSTATION™ 1 ET 2 .

GAGNEZ LES GRANDS PRIX
SANS Y METTRE LE PRIX !!!



*Compatible PlayStation™ 1 et 2
*2 moteurs de vibrations
*3 modes :Digital/Analogique / **Vibrant**
*2 types de changement de vitesse :
style papillon F1 et boîte séquentielle
*Pédalier double axe et repose-pied



UN CONCENTRE DE TECHNOLOGIE !

tion 1 et 2
marques déposées par SONY
Force est une marque déposée
en Interactive.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34



Allez voir ce que prépare Crystal Dynamics pour la suite de la série Legacy of Kain, moi ça me comble toujours d'enthousiasme. Après quelques jours passés à San Francisco, je ne suis pas déçu : les événements à venir promettent !

Soul Reaver 2 et Blood Omen 2 préparent l'avenir !

Legacy of Kain



Éditeur : Eidos
Machines : Dreamcast et PlayStation 2 (Soul Reaver 2) PlayStation 2 (Blood Omen 2)
Sortie prévue : mars 2001 (Soul Reaver 2) novembre 2001 (Blood Omen 2)

Je suis ravi. Tout content. Enfin, je vois la suite de Soul Reaver, avec lequel je bassine tout le monde depuis des années. Mieux : la suite de Blood Omen également ! J'adore trop ce monde. Pas celui dans lequel on vit hein, celui de Raziel et compagnie... Enfin, avant de s'emballer remettons les pendules à l'heure en se posant cette question simple : « c'est quoi ce bordel ? ». Pour toi, ami lecteur, je vais donc réexpliquer un peu ce qui se cache derrière ce reportage, et plus exactement derrière ces deux titres phare du monde des consoles. Car ils sont fortement liés. D'ailleurs, c'est pour leur bien.

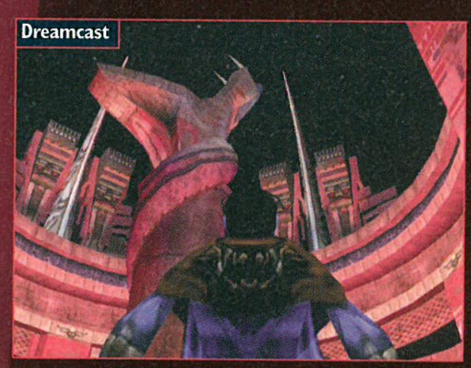
Un seul mot : background

1996. Legacy of Kain : Blood Omen sort sur PlayStation. À l'époque, j'étais encore un jeune testeur naïf, à peine habitué depuis une moitié d'année à vivre dans le luxe et la richesse, dans le privilège et le rêve permanent. Le jeu m'impressionne beaucoup, je lui mets une très bonne note, et Joypad lui fait les honneurs d'une couverture. Enfin, je crois... les crises de goutte (déclenchées par une nourriture trop riche, on mange trop souvent dans des restaurants chics pour dépenser des thunes) assombrissent ma mémoire. Toujours est-il que ce très bon jeu d'aventure/action conte, avec moult détails historiques et scènes cinématiques de bon aloi, l'histoire de Kain, seigneur ramené à la vie sous forme de vampire, partant en quête de vengeance. Quelques douzaines d'heures de jeu et de pouvoirs surbourrins plus tard, Kain assoit un pouvoir sans partage sur le monde de Nosgoth, dont il va décider de l'équilibre à venir. Assumant que Kain (enfin le joueur) choisirait le pouvoir, les développeurs de Crystal Dynamics ont commencé à écrire l'histoire de la damnation de Nosgoth, et des actions futures de Kain. Plusieurs centaines d'années plus tard, Raziel, premier lieutenant de Kain, tombe en disgrâce pour avoir développé un don que ce dernier n'avait pas eu le privilège d'acquérir auparavant, alors qu'il en avait toujours été ainsi précedemment (Kain étant le plus vieux, et donc le plus puissant des vampires) : des ailes. Damné par son maître, Raziel souffre le martyr une éternité, puis est récupéré 1 000 ans plus tard à la petite cuillère par une entité mystérieuse. Elle le ressuscite sous une nou-

velle forme : celle d'un vampire des âmes, créature qui repousse les limites de la chaîne alimentaire de Nosgoth. À son tour ivre de vengeance, Raziel se lance à la poursuite de son ancien seigneur. C'est à ce moment que commençait Soul Reaver sur PlayStation. Et sa fin n'a pas manqué de « surprendre » (souvent désagréablement) les joueurs que nous sommes...

Soul Reaver 2

La suite, exclusivement sur PlayStation 2 et Dreamcast, reprend l'histoire de Raziel au moment exact où celle-ci s'achevait dans Soul Reaver. Attention, je vais la raconter dans les lignes qui suivent, alors ne venez pas vous plaindre que je « spoile » le bidule, je vous ai prévenus. Et vous n'aviez qu'à le faire à sa sortie, Soul Reaver, comme tout le monde. Bref, à la fin, Kain esquive l'affrontement en sautant dans les couloirs du temps. Raziel, qui ne va pas le laisser s'en tirer à si bon compte, le suit au travers du portail temporel, malgré l'avertissement de l'Elder, l'entité qui l'a ressuscité. Celui-ci le prévient, en effet, que passé le portail, il ne pourra plus l'aider. N'écoutant que sa haine, Raziel franchit tout de même le seuil mystérieux, et rencontre derrière Moebius, puissant sorcier dont Blood Omen parlait déjà... et là, écran noir, phrase bien mystérieuse sur les couloirs du temps, et hop : « à suivre ». Et là, tout dégoûté qu'il était le joueur. Mais il faut bien avouer la vérité, comme je l'ai déjà dit dans de précédents numéros, d'autres choses étaient prévues à l'origine, et le manque de temps avait obligé Crystal Dynamics à faire un peu plus court. Soul Reaver 2 ne devrait pas souffrir de la même fin abrupte. Le soft reprend pile-poil la suite. Raziel commencera donc le jeu avec les pouvoirs acquis dans le premier épisode. Presque tous, du moins, Constrict ayant disparu, par exemple. Il aura également à sa disposition l'épée Soul Reaver... peut-être découvrira-t-on enfin quel est son véritable rôle dans tout ça, puisqu'elle donne tout de même son nom au titre du jeu ! Le reste suit la même mécanique : deux plans d'existence différents, et des heures de gameplay sans loadings, sans game over. Raziel va poursuivre Kain d'époque en époque, 500 ans avant Blood Omen, 100 ans avant, 100 ans après, pendant, etc. De quoi faire à merveille le lien scénaristique avec Blood Omen, et retrouver quelques personnages-clés de cet épisode, comme Vorador (un des rares vampires rescapé des génocides menés par l'ordre Seraphim à l'époque de Blood Omen). Quel est le jeu de Kain ? Qu'est-ce







Des décors plus variés

Dans Soul Reaver, à peu près tous les décors sentaient la ruine. Comme cette fois on explorera plusieurs époques très différentes, celles-ci seront beaucoup plus variées, et parfois un peu plus « enchanteresses »... Voici quelques dessins d'ambiance :



Celui-ci reste dans le ton du premier : une salle obscure, façon crypte, avec la tête d'un Dieu oublié...



Une vision plus heureuse des Piliers de Nosgoth, avant qu'ils ne soient pervertis par Kain.



La citadelle Seraphim.

Les personnages

On trouvera dans Soul Reaver 2 des personnages connus, dont certains par Blood Omen, le premier jeu de la série :



Moebius, le mystérieux mage que rencontre Raziel à la fin de Soul Reaver.



Les prêtres guerriers Seraphim.



Certains vampires... celui-ci a un petit quelque chose de Raziel, d'ailleurs...



Vorador est une figure incontournable des vampires, découvert dans Blood Omen.

PAR RAHAN

que celui-ci cherchera à démontrer à son ancien favori ? Raziel va-t-il tomber nez à nez avec lui-même, à l'époque où il avait encore une mâchoire inférieure ? Ou même, peut-être à l'époque où il était encore mortel, combattant pour l'ordre Seraphim en massacrant des vampires ? Va-t-il comprendre le rôle-clé des Piliers de Nosgoth ?

Nouveautés

Revenons à des considérations plus basiques : qu'apporte Soul Reaver 2 en termes de gameplay ? Pour commencer, plus d'action, la puissance des machines sur lesquelles il est développé permettant d'afficher plus d'adversaires à l'écran. Plus variés, les ennemis comprendront non seulement de nouvelles variétés de vampires, mais aussi des prêtres Seraphim, des démons, des morts-vivants et j'en passe. De nouvelles armes aussi, avec de nouveaux mouvements pour varier un peu plus les combats, ainsi que de nouveaux pouvoirs bien entendu... 40 annoncés ! Ceux-ci seront critiques à la progression dans le jeu. Les glyphes laissent tomber l'aspect pure destruction pour devenir vraiment utiles au jeu, offrant de véritables capacités. De même, Soul Reaver pourra une fois de plus être forgé, mais cette fois les 7 Forges de l'Esprit seront accessibles (seule celle du feu était présente dans le premier jeu). Raziel pourra manipuler plus d'objets, et non plus seulement des blocs ou des manettes, et même en saisir ou en déplacer certains pour compléter des mécanismes par exemple. Côté environnement graphique, adieu le fog permanent : la distance d'affichage devient totale, sauf pour des effets d'ambiance. Car Raziel n'explorera plus seulement des ruines, mais aussi des cités de civilisations antiques, des villes, des marais et des forêts. Côté effets spéciaux, également, on devrait avoir des choses plus impressionnantes. Les puzzles gagneront aussi en variété, et les énigmes se feront d'autant plus intéressantes. Les modèles 3D des personnages prennent du grade, Raziel seul passant de 500 polygones à 3 000, et enfin, le volume des décors a été décuplé. D'après les développeurs, il n'y aura aucune différence notable entre les versions PlayStation 2 et Dreamcast. Parmi d'autres détails, on aura aussi droit à de la synchronisation labiale pour les scènes cinématiques. Bref, de quoi palier aux quelques reproches que l'on pouvait avoir à l'égard du premier. Mais surtout, surtout, côté histoire et richesse du monde, Soul Reaver 2 va dix fois plus loin, avec l'appui de Blood Omen 2, auquel nous allons nous intéresser maintenant... et c'est bien là ce qui m'excite le plus : l'histoire géniale de ce monde fouillé et profond qu'est Nosgoth.

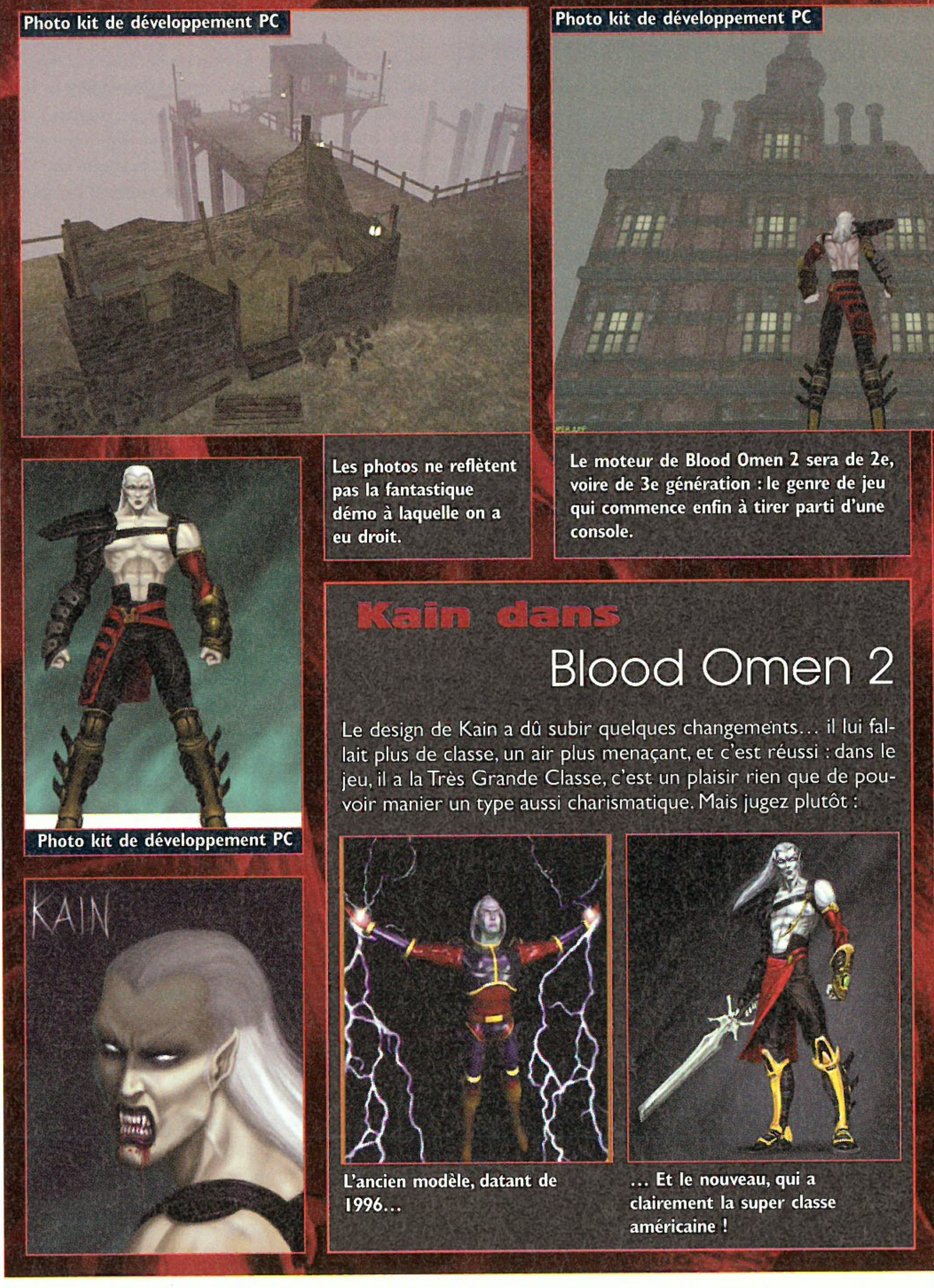


Photo kit de développement PC

Photo kit de développement PC

Les photos ne reflètent pas la fantastique démo à laquelle on a eu droit.

Le moteur de Blood Omen 2 sera de 2e, voire de 3e génération : le genre de jeu qui commence enfin à tirer parti d'une console.

Photo kit de développement PC

Kain dans Blood Omen 2

Le design de Kain a dû subir quelques changements... il lui fallait plus de classe, un air plus menaçant, et c'est réussi : dans le jeu, il a la Très Grande Classe, c'est un plaisir rien que de pouvoir manier un type aussi charismatique. Mais jugez plutôt :

L'ancien modèle, datant de 1996...

... Et le nouveau, qui a clairement la super classe américaine !

Blood Omen 2

Alors que Soul Reaver 2 joue plus sur l'aspect exploration et méninges, avec ses cryptes et ses ambiances sombres, Blood Omen 2 sera avant tout un pur jeu d'action et d'aventure. À la fin de Blood Omen, donc, après le choix de Kain, celui-ci part en croisade contre l'ordre Seraphim, pour en éliminer les derniers membres et mettre fin au premier génocide vampirique, Soul Reaver au poing (c'était la dernière arme acquise dans Blood Omen). Malheureusement pour lui : battu par le maître Seraphim, il tombe en torpeur. Il se réveille 200 ans plus tard, pour se rendre compte que Nosgoth a vu le retour de l'Ordre Seraphim, gouverné par de nouveaux puissants régnant dans l'ombre. Tout est à refaire... et les vampires se sont vus purgés implacablement. Tant et si bien qu'ils vivent maintenant cachés des mortels et en très petit nombre. Kain devra donc, dans cet épisode, reconstituer ses légions, et rassembler ses semblables sous son joug. Persuadé de son statut divin, il mettra tout en œuvre pour cela... et devra commencer par retrouver Soul Reaver, qui lui a été dérobé. L'action de Blood Omen 2 se situera essentiellement au beau milieu d'une ville gigantesque, il faudra donc faire preuve de discrétion, tant elle grouille de guerriers Seraphim. Heureusement, Kain disposera de pouvoirs bien sympas, allant du super-saut « à la Matrix » sur les toits des bâtiments, à la possession d'esprits faibles qu'il pourra alors contrôler pour agir à sa place, en passant par la domination des ombres qui lui offriront une couverture parfaite. Les combats, en temps réel, sont hallucinants : on se croirait devant un film de Hong-Kong ! Kain bloque les coups exactement là où ils arrivent, les uns à la suite des autres, à mains nues, dispose d'une palette de coups impressionnante, et l'ensemble est gore à souhait... Il faudra se nourrir sans éveiller de soupçons, et faire preuve d'une cruauté de tous les instants pour honorer son statut de vampire. Je pourrais encore vous en raconter des tonnes sur la démo impressionnante que l'équipe de développement de Blood Omen 2 nous a confectionné, mais nous le garderons pour plus tard, histoire de pouvoir mieux l'illustrer, les photos de cette page étant extraites d'une version tournant sur un kit de développement PC et non d'une PlayStation 2. En tous les cas, j'y crois : Blood Omen 2 sent le chef-d'œuvre bien fun, et le monde de Nosgoth, par l'enrichissement considérable de ces deux titres, devrait marquer le jeu vidéo de ces trois mots : Legacy of Kain !

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Janvier

Janvier est réputé pour être un mois creux. Il est certain qu'au Japon, il ne se passe pas grand-chose de passionnant en ce moment. Les annonces inédites se font plutôt rares ces derniers temps. Cette situation persiste, en effet, depuis quelques mois maintenant. Hormis Bloody Roar 3, et Kessen 2, (supeeeer encore une suite !) rien à signaler ! Que ce soit sur Dreamcast ou PlayStation 2 d'ailleurs. Sincèrement, on a connu les développeurs nippons plus prolifiques. Sur ce coup là, je suis un peu méchant. Vous trouverez des infos inédites sur le prochain titre de Capcom, Devil May Cry, dans les pages Événement. En ce qui concerne les news européennes, on pourrait penser la même chose, mais ne vous fiez pas aux titres de seconde zone chroniqués dans ces pages, et allez faire un petit tour du côté des Événements, vous constaterez que ça bouge nettement plus : Phantasy Star Online, WRC 2001, The Getaway, Soul Reaver 2, Project Eden... Les gros titres pointent le bout de leur pif.

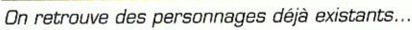


Fear Effect 2

Bloody Roar 3

Éditeur :	Hudson Soft/Eighting
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	premier trimestre 2001
Sortie en Europe :	courant 2001




On retrouve des personnages déjà existants...

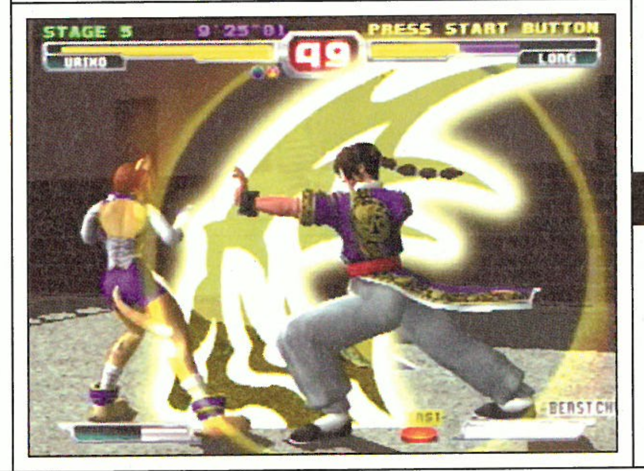
...mais aussi des petits nouveaux assez effrayants.

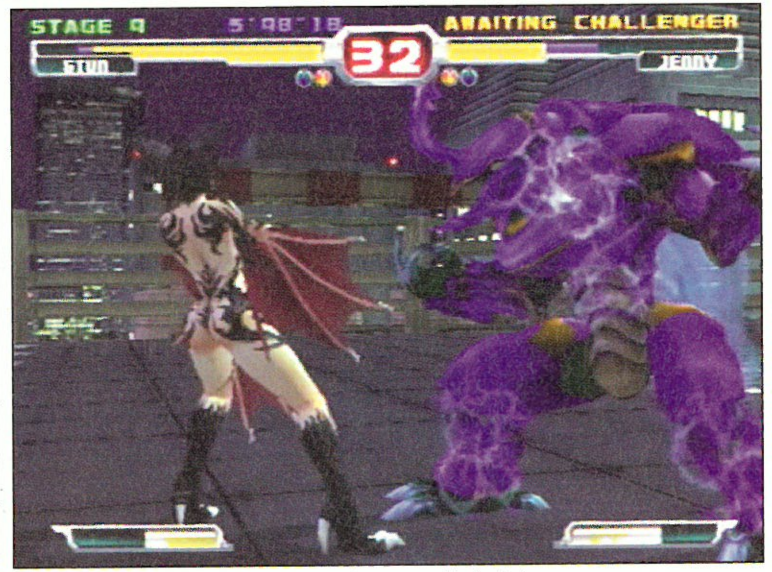
Bloody Roar 1 et 2, des jeux de combats toujours salués par la presse, mais pas souvent remarqués pour leurs chiffres de ventes faramineux. Espérons que cette suite connaisse un succès plus mérité.


Depuis l'annonce, puis la sortie de la PlayStation 2 au Japon, tous les plannings prévisionnels faisaient état d'un hypothétique Bloody Roar 3. Malheureusement, on n'en avait pas vu grand-chose, mis à part quelques vidéos plus ou moins « expérimentales », et assez peu révélatrices du contenu finalement… Fort heureusement, grâce à la technologie du board 246, dont vous aurez tous les détails dans la rubrique Arcade de ce mois-ci, le jeu sort de l'ombre pour apparaître bientôt dans les salles de jeux japonaises, sous une distribution signée Namco. Namco+Hudson+Eighting. Cela fait déjà une sacrée association pour un seul jeu qui, du coup, ne peut pas se planter, a priori. Profitons, ainsi, de cette future sortie en arcade pour vous parler de la version PlayStation 2, dont nous avons pu voir quelques morceaux, et des plus alléchants. Au programme, graphismes sublimes et actions ultra-violentes et dynamiques. Ça j'aime !

Bataille très tendue...

Pour commencer, la première chose qui saute immédiatement aux yeux, ce sont les décors. Désormais, ils sont tout aussi bien animés que le combat en lui-même. Les arènes se trouveront parfois sur le rebord d'un





Chauve-souris contre scarabée : une lutte pas si inégale !

aéroport, en plein milieu d'un musée rempli de dinosaures animés, dans une carrière en éboulement, etc. L'autre grande nouveauté du jeu, c'est bien entendu la superbe qualité de la modélisation de chaque personnage. Les muscles, les expressions faciales, le rendu des vêtements, tout a été pensé pour rendre Bloody Roar 3 bien plus abouti encore que les précédentes versions. En plus, on nous promet de sacrées surprises pour les arrivées des nouveaux combattants.

Transformations et sur-transformations

Jusqu'à présent, la grande originalité du jeu était de proposer un système de transformation en « streum-garou ». Cette métamorphose vous permet de booster les capacités de votre personnage, et de vous faire profiter de nouveaux coups, tous plus surpuissants les uns que les autres. Élément stratégique par excellence, ce système va encore être amélioré grâce à une super-transformation qui vous rend extrêmement puissant.

Donc, vous serez « super-super-puissant ». J'espère que tout le monde suit, je n'aime pas me répéter. Donc, vous aurez cette fois une nouvelle, nouvelle transformation qui vous permettra de... Ok, je l'ai déjà dit, laissez tomber. Revenons à nos streumons. Si l'on décide de se lancer dans une super-transformation, vous allez faire sauter votre « beast jauge », ce qui signifie que vous ne pourrez plus du tout vous changer en machin-garou jusqu'à la fin du match. Un nouvel élément stratégique à n'utiliser qu'en cas de certitude d'obtenir une victoire totale, sinon on se retrouvera assez handicapé par la suite. On dénombre pour l'instant une douzaine de combattants jouables pour ce jeu (ndTraz : ben oui, on s'en doute), plus, bien entendu, les quelques boss jouables ou non, que l'on pourra super-débloquer en terminant certains modes. Nous, on l'attend de mains fermes, et vous ?

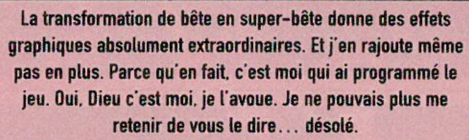


SUPER TRANSFORMATION DE LA MORT !



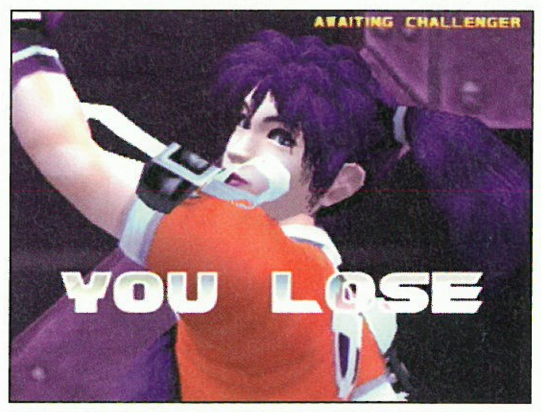






La transformation de bête en super-bête donne des effets graphiques absolument extraordinaires. Et j'en rajoute même pas en plus. Parce qu'en fait, c'est moi qui ai programmé le jeu. Oui, Dieu c'est moi, je l'avoue. Je ne pouvais plus me retenir de vous le dire... désolé.

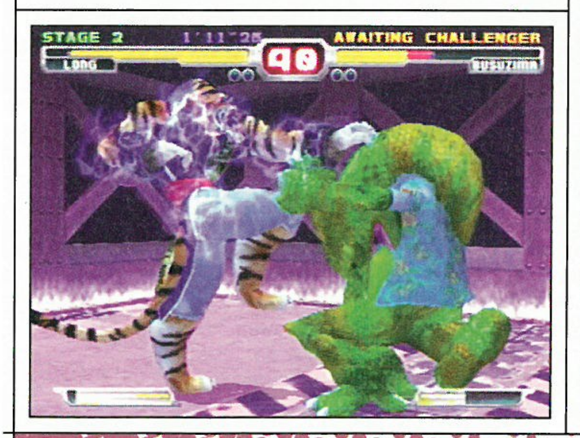
Deux niveaux de transformation pour plus d'action !



La modélisation des personnages est fouillée, mais conserve un côté « dessin animé ».











Bloody Roar 3

Le tigre du Bengale foule au pied son adversaire.



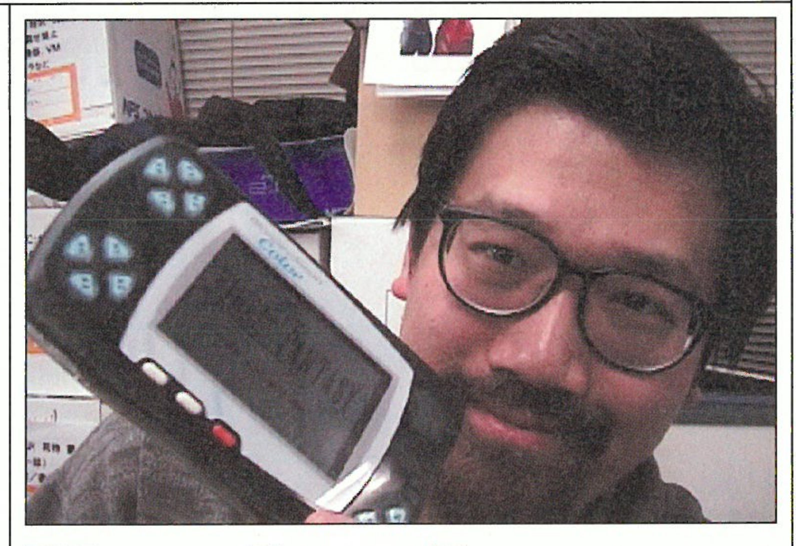






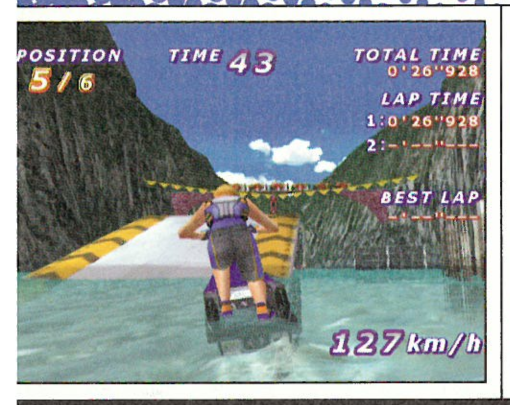


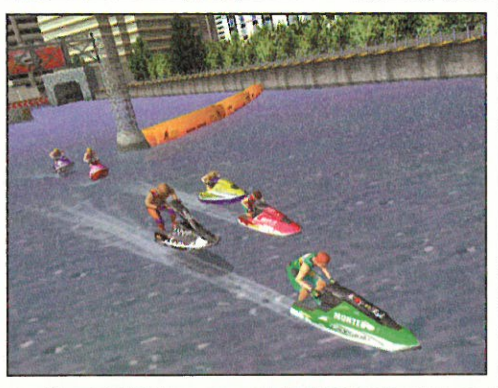
Amis français, bonjour ! Ici Koji Aizawa, le rédacteur en chef de Famitsu DC, au Japon. Bien que les japonais ne soient ni chrétiens ni particulièrement occidentalisés, Noël est une date importante pour nous aussi. On donne des cadeaux à sa famille ou à l'être aimé, mais surtout, le nombre de sorties de jeux gonfle considérablement. Malgré tout ! Car, en cette fin d'année, il n'y a pas énormément de gros titres. Dans la rubrique des jeux les plus attendus par les lecteurs de Famitsu, rares sont ceux qui sortiront à la fin de ce mois de décembre. En plus, ils n'ont pas trop l'allure de « million sellers ». Parmi les dernières « news », on notera la « nouvelle » PlayStation 2 qui, désormais, ne sera plus vendue avec une Memory Card, mais… une télécommande (cf. News europe, ndlr). Il s'en est vendu un petit peu, depuis le 8 décembre dernier. Je me dis que les français vont être fous de l'apprendre, et penser : « Si on peut sortir une nouvelle console au Japon, qu'ils nous envoient plus de PS2 en France ! » Cependant, les gens pensent que pour le même prix, une Memory Card vaut mieux qu'une télécommande dont on n'a finalement pas l'utilité. Les DVD sont bien entrés en osmose avec la société japonaise, mais le seul à s'être vendu à un million d'exemplaires, c'est celui de ***Matrix***, sorti en mars dernier. Je vais revenir aussi sur la guerre des portables. La guerre entre Dragon Quest 3, sorti le 8 décembre, et Final Fantasy sur WonderSwan Color, sorti le 9, prouve bien que même s'il ne s'agit que de remakes, les deux titres tentent les joueurs. Acheter deux jeux deux jours de suite, voilà qui n'est pas très malin ; on souhaiterait qu'ils réfléchissent avant de lancer des dates pareilles. Côté Dreamcast, pleins feux sur Phantasy Star Online, le RPG jouable sur le Net ! Bien que les versions américaine et européenne arrivent en retard, le jeu comprendra 5 langues dont le français, et grâce au système Word Select, il sera possible de jouer sans parler le japonais ou l'anglais ! Si, au détour d'une quête, vous tombez sur un aventurier du nom de KOJI FDC, n'hésitez pas à venir me parler ! À propos de la France, n'oublions pas Test Drive Le Mans d'Infogrames. Sa sortie n'est pas prévue au Japon et c'est bien dommage. Heureusement, j'ai pu essayer une version de ce petit bijou. Et toujours en rapport avec votre beau pays, je serai au Milia à Cannes en février prochain. Si vous me voyez, venez me dire bonjour ! Pas en français, bien sûr, je ne sais dire que « ju t'éému ». Joyeuses fêtes !



Vu du Japon

par Koji Aizawa





Éditeur :	CSK
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	Courant 2001
Sortie en Europe :	Non communiquée



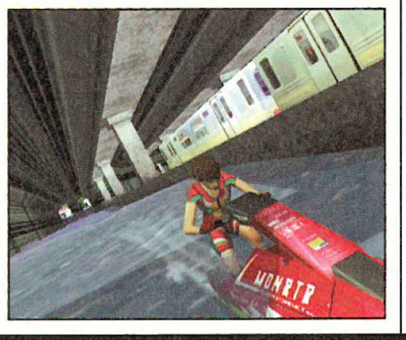
La statue de la Liberté semble donner le départ de cette course qui passe sous le Brooklyn Bridge.

Depuis le très respectable Wave Race 64, sorti il y a maintenant quelques années, on ne peut pas dire que le style de la course motorisée sur l'eau fut des plus populaires. CSK tente pourtant le coup sur Dreamcast.

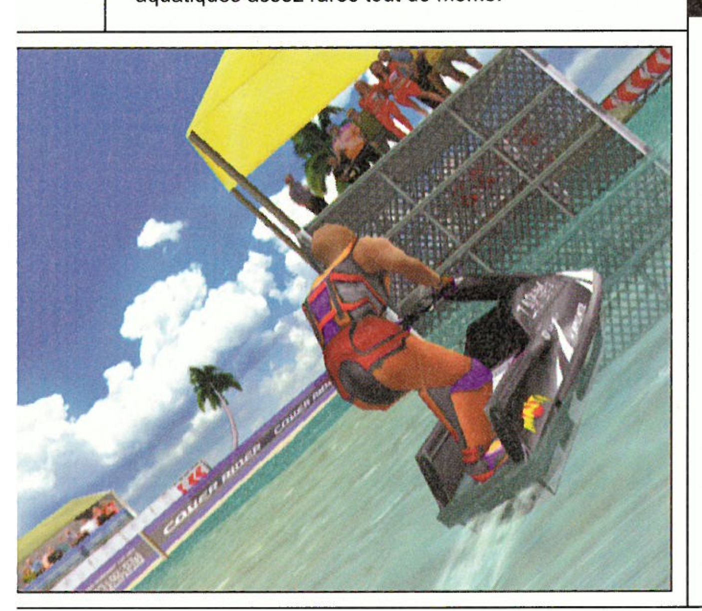
Power Jet Racing 2001

Pour les petits flambeurs, il est aussi possible d'exécuter des figures pour les points ou pour le « staïle ».

Lorsque l'on va à la plage, on commence déjà par scruter le peuple. Ensuite, une fois que l'on s'est trouvé un petit coin, on s'asseoit et on attend de voir ce que l'on va faire. Nager ? Pff, ringard. Draguer ? Si vous n'étiez pas si laid ouaip ça irait. Il vous reste donc à faire un beach-volley, ou encore du Jet Racing. Mais si, ces petites courses de motos sur l'eau, qui filent super-vite, qui font du bruit et qui polluent ! Depuis Wave Race 64, on n'avait pas encore eu trop l'occasion de s'y remettre, et puis après tout, lorsque je suis à la plage, il se trouve que je n'ai pas le temps de m'amuser, car j'ai rancard avec Superman. Tout ça pour vous dire que ce nouveau titre est vraiment le bienvenu sur une console aux jeux de courses aquatiques assez rares tout de même.

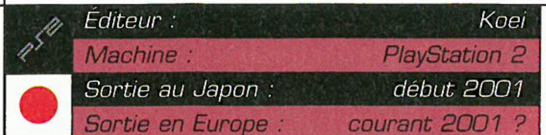




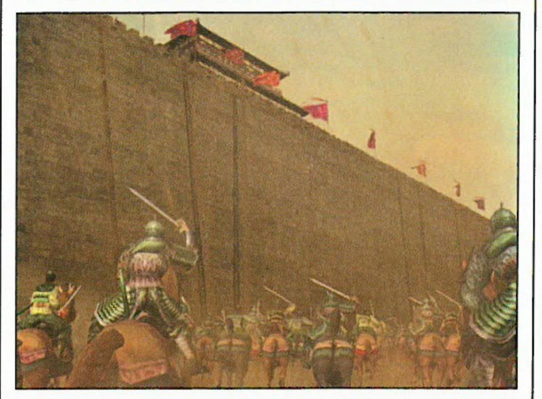


Que d'eau, que d'eau !

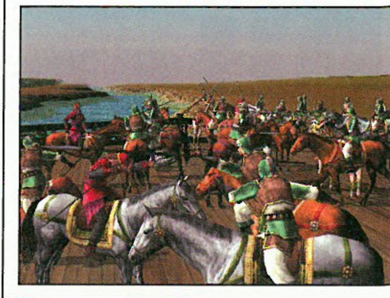
Le principal intérêt du jeu sera donc son réalisme. Contrairement à tous les jeux de courses connus, il ne faudra pas se contenter de trouver la meilleure trajectoire pour pouvoir gagner un max de temps. Les vagues, donc le terrain en constante mouvance devra lui aussi être pris en compte. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les passages de vos concurrents vont déplacer un certain volume d'eau qui se ressentira sur la partie où vous allez passer. Sans compter, bien entendu, le ressac, les vagues, etc. Il va donc falloir à chaque fois être capable de « lire » l'eau, et de pouvoir ainsi anticiper ses réactions. On notera aussi que plusieurs modes de jeu, outre la course classique, seront présents, comme, par exemple, un concours de figures acrobatiques. L'une des autres nouveautés intéressantes sera le fait de pouvoir emprunter des raccourcis, qui non seulement seront bien cachés mais qui en plus s'avèreront plus longs que le trajet normal. Un coup de poker, quoi. Dans la version présentée, seules deux courses étaient disponibles : Manhattan et les Bahamas. Espérons que l'on en apprendra un peu plus sur ce titre, car pour l'instant on ne préfère pas se mouiller.



Éditeur :	Koei
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	début 2001
Sortie en Europe :	courant 2001 ?

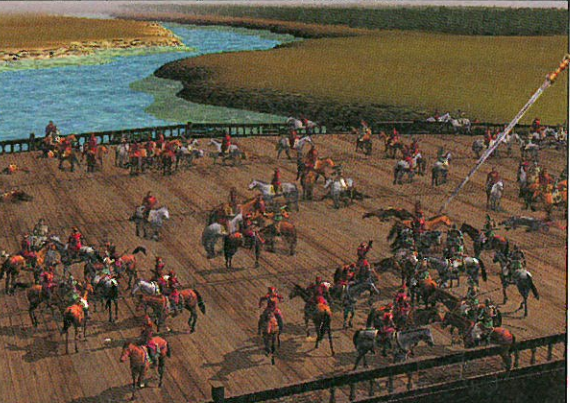








Le nouveau moteur du jeu permet d'afficher 500 soldats à l'écran !



Kessen 2

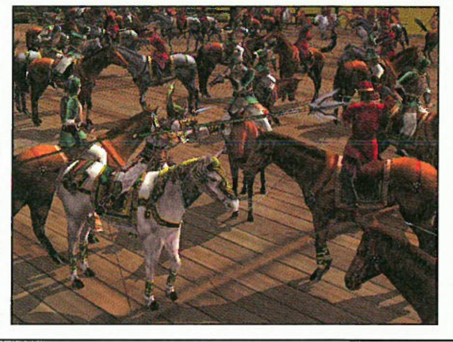
Comme disait Napoléon après avoir perdu la bataille de Waterloo : « Joli coup mon cher Michel Boujenah ». Aujourd'hui, vous pourrez revivre cette poignante scène, dans la Chine antique.

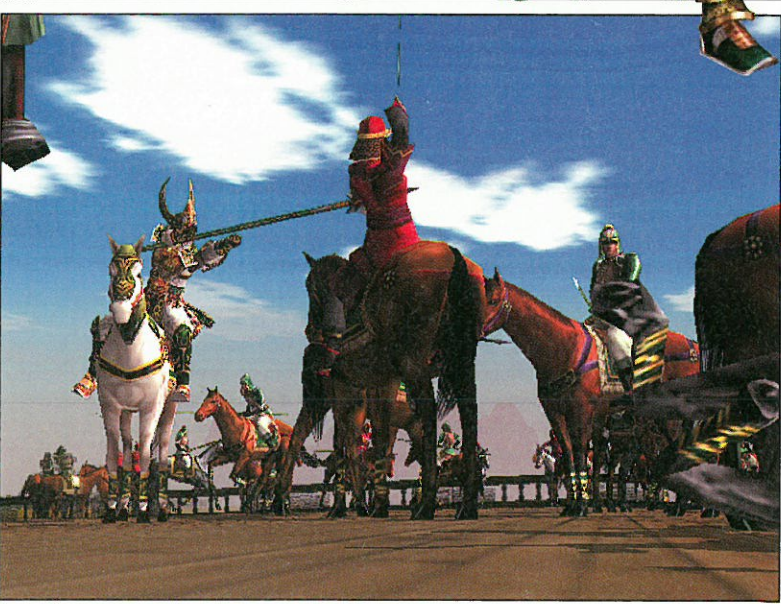


Difficile de croire que Kessen premier du nom a eu du succès ? Normal, nous sommes en France, un pays où règnent FIFA et Tomb Raider. Au Japon, par contre, il s'agit d'un jeu de stratégie, un style très ancré dans les mœurs des joueurs. Et surtout il s'agissait de l'un des seuls titres vraiment novateurs de la console lors de sa sortie, pour ne pas dire le seul. Nous voici, donc, face à un jeu vendu à plus de 400 000 exemplaires, qui est parvenu à se faire un nom et du coup s'apprête à connaître une descendance, on l'espère, tout aussi prospère. Cette fois-ci, on abandonne le réalisme des batailles japonaises de la guerre de réunification et on fonce pour les trois royaumes. Encore eux, dirait certainement le lecteur qui a lu l'article sur Dynasty Warriors 2. Eh bien oui, cette période antique des guerres de Chine est très populaire, et surtout elle permet plus de fantaisie par rapport à l'Histoire « réelle ».

Stratégie grand spectacle

Le déroulement du jeu reste toujours celui d'un soft de stratégie habituel, dans lequel on déplace ses troupes et on lance des attaques dont on admire le résultat dans des scènes en 3D bluffantes. Mais cette fois, le caractère fantastique du cadre choisi permet de verser dans des délires magiques à la Dragon Force sur Saturn. On pourra donc envoyer les cavaliers ou les archers à l'attaque, mais on pourra aussi déclencher des tornades, des pluies de météorites, des attaques de pics de glace géants, bref la folie visuelle ! Pour ce qui est de l'ambiance, le brave Kô Shibusawa, producteur général des titres Koei, a mis l'accent sur le côté romantique et le drame humain. On peut donc se douter que les histoires d'amour impossibles fleuriront entre deux batailles, grâce à de magnifiques scènes en images de synthèse. Le tout tiendra, bien entendu, sur un bon gros DVD-Rom, et devrait être disponible au Japon au début de l'année 2001. Taïaut !



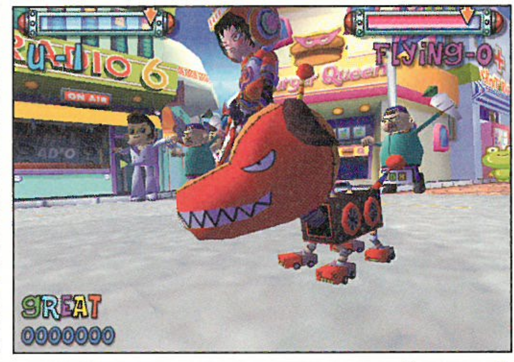


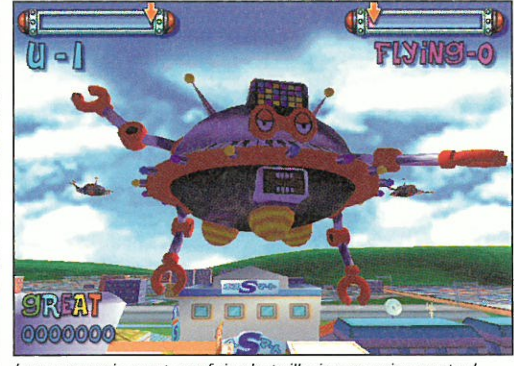
Les angles de vue changent selon le type de la scène, combat entre deux généraux ou mêlée générale.

Gitaroo-Man

Éditeur :	Koei
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	début 2001
Sortie en Europe :	non communiquée

Un nouveau jeu de musique, déjà le 5e sur PlayStation 2. De plus, il ne s'agit pas de n'importe lequel, puisqu'il est édité par Koei, le roi du wargame !





Les ennemis sont parfois de taille impressionnante !



La super-guitare vous permet de transformer vos riffs en attaques mortelles pour les ennemis de la planète bleue.

Gitaroo-Man regarde son ennemi avant de se lancer à l'attaque.

A priori, voici des adversaires inoffensifs. Et pourtant, leur talent à l'accordéon les rend redoutables !

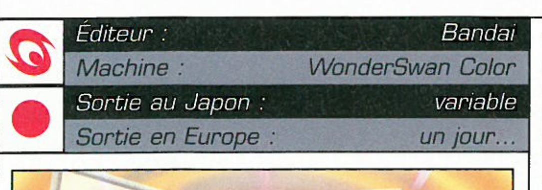


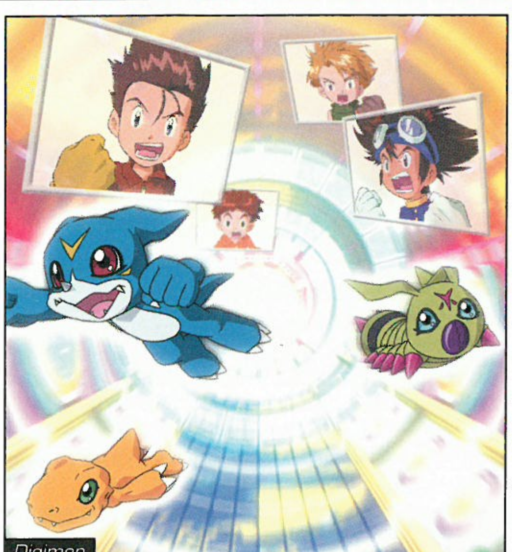


Pour les fans de jeux de musique, la PlayStation 2 va bien finir par devenir la console de référence. En effet, si on prend en compte tous les produits musicaux sortis sur les deux consoles de Sony, on atteint rapidement la vingtaine. Et parmi eux, il faudra désormais compter avec Gitaroo-Man, le roi de la guitare cosmique. Pour rendre encore plus folle l'ambiance graphique d'un jeu au scénario déjà terrible, Koei a confié la direction visuelle et le caractère design à « 326 », un illustrateur japonais très connu. Son nom, qui se prononce « Sanjirô », est connu de beaucoup de jeunes japonais très branchés, et son style néo-rétro, pop tendance graffiti soigné plaît beaucoup actuellement au Japon. Mais pour l'instant, ce qui nous intéresse, c'est surtout le héros du jeu, le fameux Gitaroo-Man en personne. Grand défenseur du groove et de la musique devant l'Éternel, le jeune U-1 (prononcez Yûichi) et son chien en forme de saucisse mettent la main sur une guitare magique qui lui permet de se transformer en super-héros musical, et de lutter contre la racaille extraterrestre.

Jusqu'à quatre joueurs

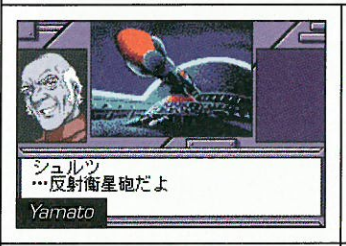
Le jeu se déroule de manière assez simple, comme pour tous les jeux de ce genre. Pourtant, nous sommes cette fois-ci devant un titre au concept un peu plus original, car il s'agira vraiment de combattre à l'aide de la musique. Suivant la mélodie que l'on retrouve dans le jeu, puisque les niveaux proposeront du rock, du R&B, ou encore de la pop, le joueur et Gitaroo-Man vont devoir agir en conséquence, et réussir quelques « riffs » d'enfer. Chaque « riff » de guitare réussi correspondra à une attaque dans le mille, et donc à un pas de plus vers la victoire contre les ennemis. Jouable jusqu'à quatre simultanément, Gitaroo-Man est un jeu visuellement déchaîné qui saura certainement nous faire passer d'agréables moments que l'on trouve malheureusement encore trop rares sur PlayStation 2.


Éditeur : Bandai
Machine : WonderSwan Color
Sortie au Japon : variable
Sortie en Europe : un jour…


Digimon


Gundam

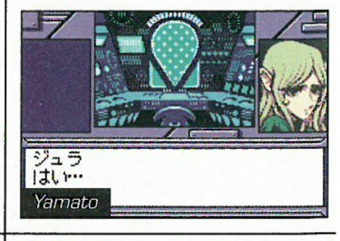

Gundam



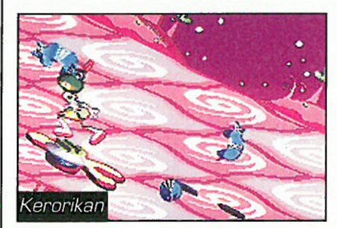
Yamato



Yamato



Yamato


Kerorikan


Kerorikan



Gundam

Prochains titres WonderSwan Color

Bandai refait une entrée fracassante dans le monde de la console portable avec sa WonderSwan Color. Voyons ce qu'il va lui arriver dans les mois à venir…



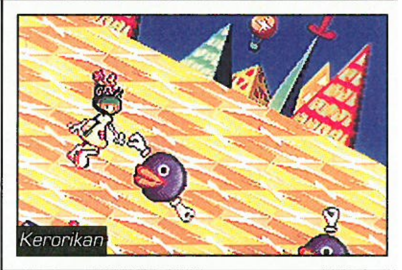
La WonderSwan Color vient à peine de sortir au Japon, que Bandai nous annonce déjà un certain nombre de titres, non négligeable il faut bien le dire. Parmi ceux-ci, nous avons décidé de mettre en avant deux d'entre eux, chacun tiré d'un grand dessin animé japonais : Gundam et Yamato. Commençons par Gundam, dont le nom complet est Kidô Senshi Gundam vol.1 - Side 7. Ce jeu d'aventure vous propose de replonger dans la série originelle, dans le rôle d'Amuro Ray. Ce dernier va, grâce au robot Gundam, renverser le cours de la guerre entre l'armée Fédérale et les armées de Zion. Des graphismes plus minutieux, plus fins que pour le dessin animé, et des combats dans un style un peu RPG constituent les principaux atouts de ce titre, dont les fans attendent déjà la sortie au Japon. On notera aussi que ce jeu est compatible WonderGate (portail Internet de la WonderSwan), et que grâce à cela on pourra downloader de nouvelles armes. Et on est vraiment super-contents de le savoir.

Le bateau de l'Espace

Parlons ensuite d'Uchû Senkan Yamato, un jeu de simulation, lui aussi très fidèle à la série télévisée. Vous êtes aux commandes du vaisseau spatial Yamato, et devez traverser l'Espace pour sauver la race humaine de l'invasion extraterrestre des Lumidas. Une race complètement inconnue, il faut bien le dire. En tout cas, je n'en avais jamais entendu parler jusqu'à présent. C'est bizarre. Je suis sûr qu'il y a une grosse bourde dans le scénario. Les c… ! Au programme, de la stratégie mêlée à des séquences dramatiques aux dialogues bien choisis pour un titre certainement disponible en février prochain au Japon. Comme on peut le voir, la WonderSwan Color peut encore voir venir !



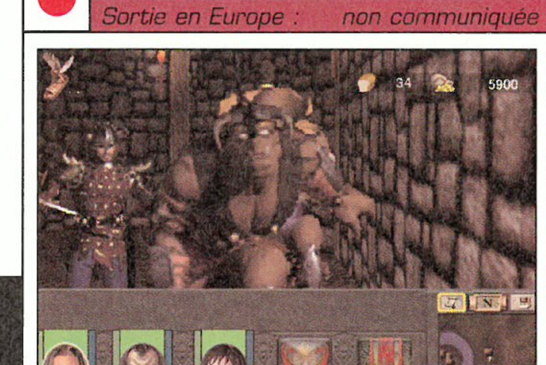
Yamato


Kerorikan

Titre	Genre	Date de sortie (Japon)
Terrors 2	aventure	21 décembre 2000
Senkaiden	RPG	21 décembre 2000
Wonderborg	accessoire robot	décembre 2000
Solobang (Tech)	action puzzle	décembre 2000
Dokodemo Hamster 3 (Bech)	animal de compagnie	décembre 2000
Another Heaven (Omega Michot)	aventure	fin décembre 2000
Princess Maker for WSC (Bandai Visual)	simulation d'éducation	fin décembre 2000
Flash Lover-kun (Kobunsha)	action puzzle	début janvier 2001
Namco Wonder Classic	golf	janvier 2001
Gundam vol.1	aventure simulation	janvier 2001
With You Mitsumeteitai (Dream Vision)	drague aventure	janvier 2001
Guilty Gear Petit (Sammy)	baston	janvier 2001
UchûSenkan Yamato	simulation	février 2001
SD Gundam heroes knight ver.	RPG	février 2001
SD Gundam heroes musha ver.	RPG	février 2001
Dark Eyes Battle Gate	simulation-RPG	février 2001
Wild Card (Square)	card-RPG	février 2001
Wizardry scénario 1	RPG	mars 2001
Doraemon in the pocket	éducation communication	mars 2001
Final Fantasy II (Square)	RPG	courant 2001
Final Fantasy III (Square)	RPG	courant 2001

Might And Magic Day Of The Destroyer

Éditeur :	Imagineer
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



Drôle de rencontre dans des couloirs souterrains.

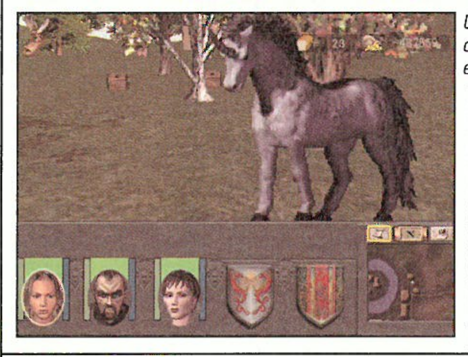
Les RPG au Japon, ce ne sont pas que des Final Fantasy au design super-recherché. Il faut aussi laisser la place aux fans de trucs austères, comme ce M&M sur PS2. On aime ou on n'aime pas...

Attention, on se fait attaquer !

Les endroits à visiter sont très vastes, et on risque de s'y perdre sans une carte appropriée.



Pour tous les fans de jeux PC, Might And Magic est l'une des trois grosses références du jeu de rôle, avec Ultima et Wyzardry. Et cette fois-ci, c'est un volet inédit qui débarque sur PlayStation 2, grâce à l'éditeur Imagineer. Déjà spécialisé dans les adaptations de jeux PC sur Dreamcast, l'éditeur ne change pas sa politique depuis qu'il est passé sur la nouvelle console de Sony. « Joli coup, mon cher Michel Boujenah ! ». À la base, le jeu vous propose d'incarner un aventurier qui va devoir recruter d'autres hommes, afin de monter un groupe d'aventuriers. Cependant, l'originalité du concept, c'est que ses équipiers pourront être des monstres. Les classes disponibles sont les suivantes : Clerc, Elfe noir, Chevalier, Minotaure, Nécromancien, Troll, Vampire et enfin Dragon, que l'on ne pourra pas sélectionner au début du jeu cependant. Une fois la bande formée, il ne nous reste plus qu'à enchaîner les quêtes. Il faut bien entendu, terminer une grande quête principale, mais cette dernière sera émaillée d'autres quêtes plus petites. Au départ, ces dernières sembleront complètement futiles, mais par la suite on s'apercevra qu'elles sont complètement liées à la trame principale de l'histoire. Et lorsque vous aurez fini ces quêtes, vous aurez votre quota d'XPs, d'objets et d'argent. Et on est reparti.

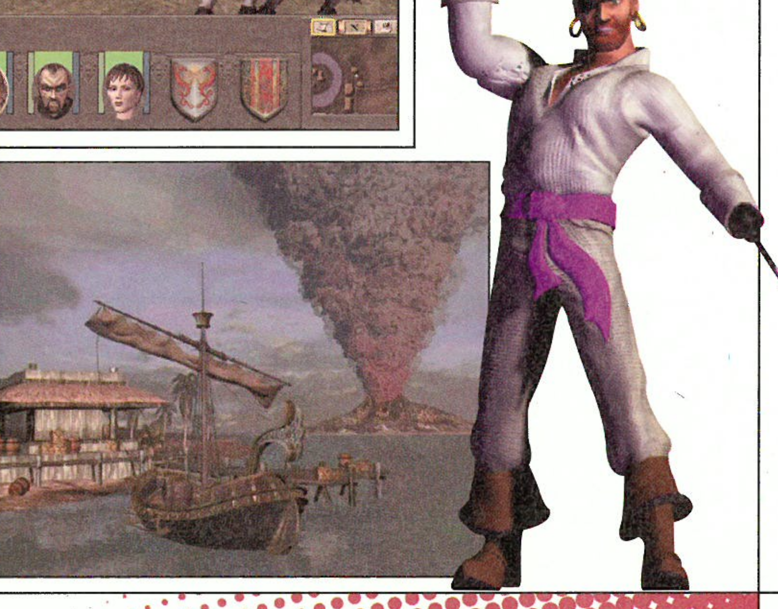


Une licorne de droite demande son chemin à Robert Hue, en bas de l'écran entre les deux autres aventuriers.

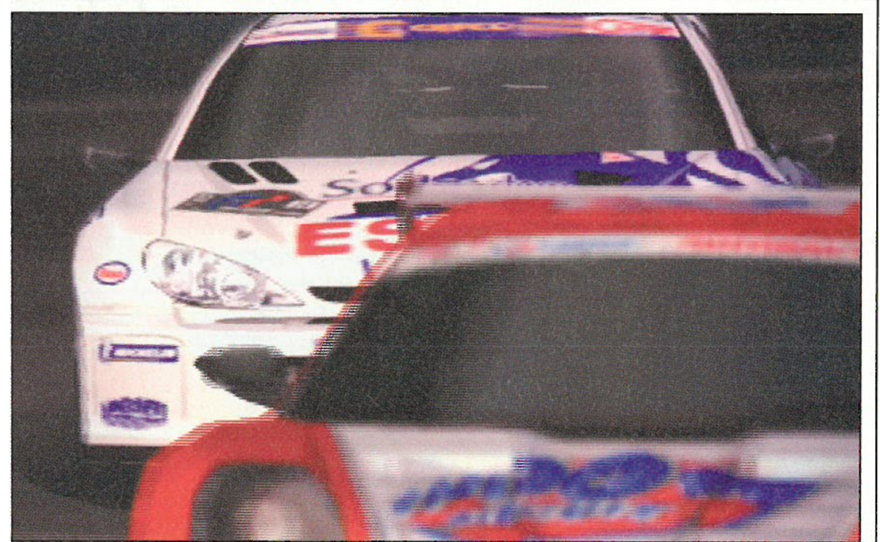


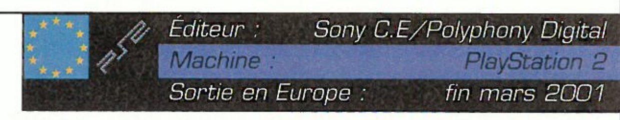
Patte graphique discutable

Ayant voulu se rapprocher du style que l'on trouve sur PC, Imagineer n'a par contre pas voulu exploiter jusqu'au dernier degré les capacités graphiques de la console, et on se retrouve du coup avec un produit techniquement assez bizarre. Regardez les écrans vous-même, et ça vous sautera aux yeux. C'est vraiment bizarre ce style graphique, non ? Enfin, moi j'ai toujours eu du mal avec les RPG non-japs, donc je me permets d'être un peu critique, alors que, si ça se trouve, je vais en tomber complètement amoureux. Le truc qui a priori devrait me botter le plus, c'est le coup des 70 quêtes alternatives qui promettent une durée de vie assez conséquente. Et puis après tout, qui vivra verra.




VIRTUA®
CARTE DE FIDELITE
-20%
SUR LE 5e JEU ACHETE
MIEUX VOUS ECOUTER, POUR MIEUX VOUS CONSEILL
EN JANVIER,
LES FANAS DE GLISSE
SE RETROUVENT CHEZ
VIRTUA
ANNECY 04 50 51 60 63 - AVIGNON 04 90 87 00 77 - BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33 - BEZIERS 04 67 11 08 50 - BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18 - BOURGES 02 48 24 14 50 - CANNES 04 93 38 01 13
CHARTRES 02 37 30 86 68 - CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12 - COMPIEGNE 03 44 38 06
DIJON 03 80 52 02 02 - FREJUS 04 94 81 55 05 - GUADELOUPE 05 90 83 34 36
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04 - LES ABYMES 05 90 20 71 34
MONTELIMAR 04 75 53 77 22 - MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE-EST 04 93 55 49 03 - NICE OUEST 04 93 29 88 77 - PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46
PERPIGNAN 04 68 51 24 37 - TOULOUSE 05 61 21 03 54 - RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89 - VILLETANEUSE 01 42 35 25 95
NOUVEAUX MAGASINS !!!
MASSY 01 69 32 14 28 - CASTRES 05 63 51 41 30 - LES ABYMES 05 90 20 71 34
PROCHAINE OUVERTURE CHALONS EN CHAMPAGNE
NICE TNL S'AGRANDIT...
100 M²
DE FOLIE !!!
VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?
WWW.VIRTUA-ONLINE.COM
OU 04 92 28 38 00 - Service développement
*Playstation 2 est une marque déposée par SONY - *Voir condition au magasin - Attention 04 92 37 00 40





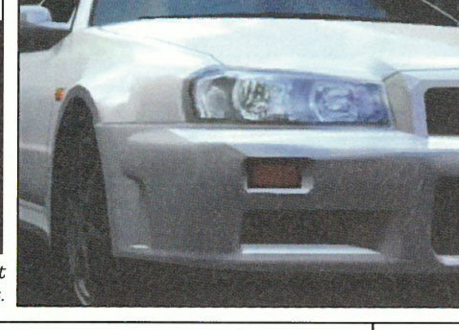
Éditeur :	Sony C.E/Polyphony Digital
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	fin mars 2001



Les effets de chaleur sont absolument incroyables. Plus réaliste que ça, tu clamses !

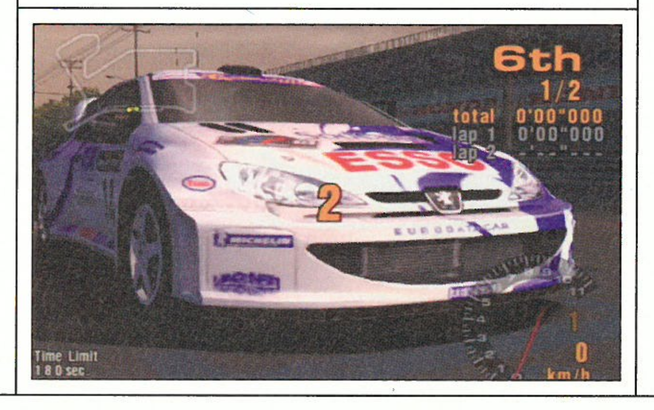
Gran Turismo 3

La PlayStation 2 termine enfin sa traversée du désert. Après de nombreux mois sans rien de bien convaincant (en version japonaise tout du moins), voici venir le fantastique, que dis-je, l'extraordinaire GT3. Vous vous souvenez de la vidéo d'intro de GT2 ? Et bien c'est pareil mais en temps réel.



Jamais les voitures n'auront été aussi bien modélisées.

Après des jeux tous aussi mauvais les uns que les autres, on était en droit de se demander ce que valait réellement la PlayStation 2. Maintenant, on le sait, 2 990 balles. Que peut-il donc y avoir dedans pour qu'elle coûte aussi cher ? Un pin's en or ? Une choucroute préparée par Trois Gros ? Une voiture rouge ? Certes, il y a un beau lecteur de DVD qui sort une image toute verte avec le câble RGB de la PSone, mais côté performances ludiques, ça n'est pas vraiment ça. Heureusement, certains développeurs de talent nous prouvent le contraire. Il était temps ! Après l'incroyable vidéo de Metal Gear Solid 2, ou plutôt « Liquid » vu qu'il y pleut comme vache qui pisse, le saisissant SSX ou l'efficace Dead or Alive 2 HxC, voici une petite démonstration tout aussi concrète : Gran Turismo 3. Initialement annoncé sous le nom de Gran Turismo 2000, ce jeu n'est rien d'autre que la suite de GT2 sur PSone ! Mais quelle suite nom d'une vache. Ça tue sa race grave de chez grave. Je n'ai rien vu d'aussi impressionnant depuis la découverte de la roue ou l'invention de la télévision,

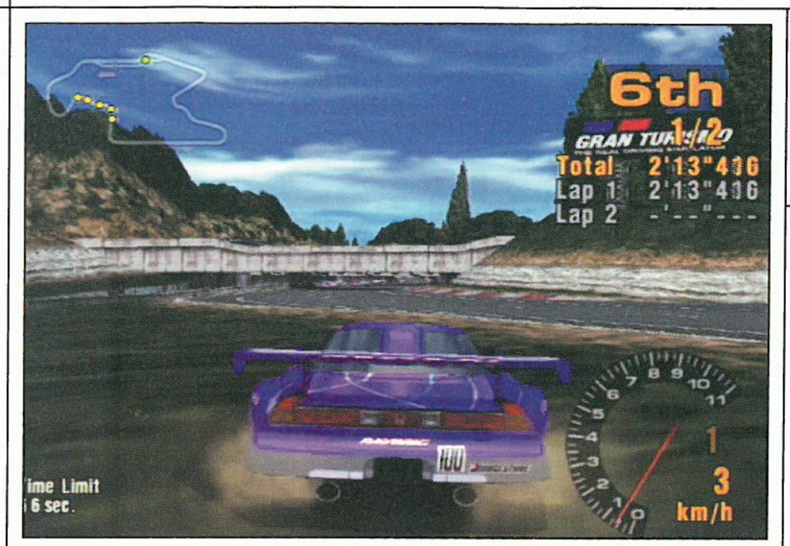


tenez. Prenez tous les jeux de voitures que vous connaissez, aussi bien en arcade que sur PC, et jetez-les bien loin. Non, j'ai une meilleure idée. Mettez les dans la voiture d'Alesi, elle sera plus stable.

Des polygones et des nouilles

Tout commence avec un coup de téléphone de la part de Sony. « Eh, les gars, on a une version à vous montrer de Gran Turismo 3 ». « On s'en fout, rappelle plus tard... non, je déconne. Vas y, viens, on te paye une fusée. En plus, on va manger des nouilles ». « Okay, j'arrive... elles sont à quoi vos nouilles ? ». Une demi-heure plus tard, je n'y crois pas, voilà que tourne sous mes yeux GT3, LE jeu que j'attends depuis maintenant plus d'un an. Autant vous le dire tout de suite, les nouilles n'étaient pas prêtes. Mais qu'importe. Cette version très limitée ne comporte alors qu'une partie de l'Arcade, avec une vingtaine de voitures, cinq circuits tirés des versions précédentes et aucune option de réglage. Dès l'apparition du menu principal, je me jette sur la manette, j'appuie sur X et je sélectionne l'une des voitures disponibles. Premier choc : la modélisation des bolides. Un seul mot me vient à l'esprit : fffreetreeerdfghhh. Je suis comme un sapin de Noël, je suis scié, je suis vert, et j'ai les poils qui se dressent. Que de polygones ! Plus de 5 000 par voiture, et des textures à tomber à la renverse, arborées de reflets ultra-impressionnants. Mon attention se coffre sur la porte, ou plutôt se porte sur le coffre. Tous les bords sont arrondis sans l'ombre d'une cassure et les feux jouissent d'un réalisme sans précédent. Je n'en puis plus d'admiration, d'autant que l'on peut zoomer sur n'importe quelle partie

GT3 : le chef-d'œuvre arrive bientôt !

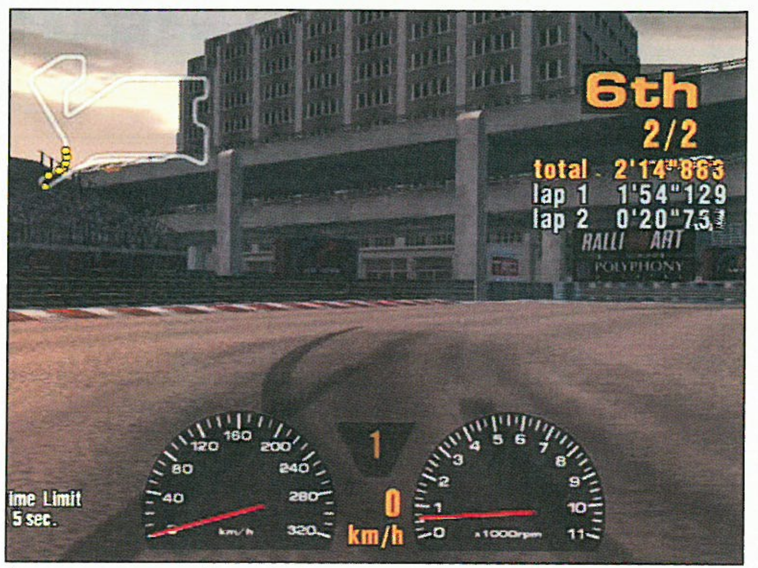


En théorie, GT3 offrira 3 vues jouables : de l'arrière, plein écran et une nouvelle vue cockpit. Également prévu : le mode 16/9e.

du véhicule pour en admirer la finition. À ce propos, sachez que le jeu ne comprendra pas autant de voitures que les deux premiers, mais « seulement » 160 aux dernières nouvelles. Il faut en effet savoir que les développeurs passent énormément de temps sur chacune d'entre elles et en créer davantage leur demanderait trop de temps. Allez, je sélectionne la boîte automatique, et j'opte pour la piste de Laguna Seca.

Des ralentis à la sauce tomate

Les moteurs grondent et la chaleur qui s'en dégage laisse apparaître un voile flou brouillant un tant soit peu l'affichage, tout comme le nuage de vapeur qui s'échappe de la casserole de nouilles. Et c'est parti. Premier virage négocié de justesse sur les vibreurs. La PS2 étant reliée à un ampli Dolby Digital 5.1 par le câble optique, j'entends la voiture qui me suit sur les enceintes arrière. Trop puissant. Je continue ma route en passant en vue interne. Bien que le jeu final recevra une nouvelle vue « cockpit », celle-ci n'est pas encore implémentée dans cette pré-version. L'impression de vitesse est flagrante et le comportement de ma caisse encore plus abouti que dans les volets précédents. La conduite est un vrai régal et la précision diabolique à la manette. Dommage que les collisions ne soient pas top et qu'aucune déformation ne soit prévue sur les carrosseries. Le temps de faire chauffer la sauce tomate et me voilà à l'issue du dernier tour. Mon premier verdict est sans appel : la sauce est trop salée et GT3 est fantastique. Hop, je lance le ralenti et là, tout le monde se tait. Ce n'est plus un jeu, c'est la télévision. Les mouvements de caméra permettent d'observer l'action dans ses moindres détails. Nom d'un poulet, que c'est beau ! Imaginez donc les photos plaquées sur cette page animée à 30 images/sec. Non, ce n'est pas possible, il faut le voir pour le croire. Les effets de chaleur, la poussière



Les compteurs sont désormais placés au milieu de l'écran.

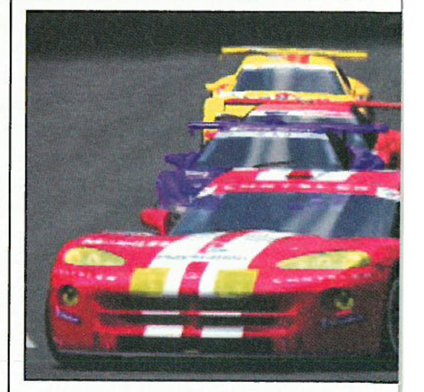
sous les pneus, tout y est, y compris les rayons du soleil perçant entre les branches des arbres et modifiant la couleur de la route selon l'angle de vue. Pour parfaire le tout, la carrosserie des bolides reflète le décor en temps réel. Dément ! Si les circuits sont identiques dans leur tracé aux versions antérieures, le graphisme n'a plus rien à voir. De par la puissance de la machine, une foule de détails ont fait leur apparition. On est bien loin des premiers jeux de la PS2. Enfin, vous l'aurez compris, GT3 est le titre qui vous fera acheter une PlayStation 2. Juste pour terminer, inutile de me demander quoi que ce soit sur la partie simulation, Sony ne veut rien montrer, pas même les menus.



Le volant à retour de force



« Allo ? C'est à nouveau Monsieur Sony. On a reçu le volant à retour de force pour GT3 ! ». « On s'en fout, rappelez plus tard. Non, je plais… ». Tiens, j'ai déjà lu ça quelque part. Et oui, nous avons également pu essayer le volant à retour de force qui sortira en même temps que le jeu. Notez que retour de force ne signifie pas vibration. Alors que la manette bouge légèrement sur les vibreurs, le volant retranscrit les forces qui s'appliquent sur la direction. C'est fabuleux. Entièrement analogique, y compris pour l'accélération et le freinage, il offre une précision de conduite inégalée. De même, passer les vitesses (elles sont placées derrière, à la F1) devient un véritable plaisir. Seul défaut, le système d'attache est TRÈS mauvais.



Distributeur :	Bigben Interactive
Machine :	PSone
Disponibilité :	fin décembre 2000
Prix :	990 F

Exclusif ! Nous avons testé l'écran LCD de la PSone !

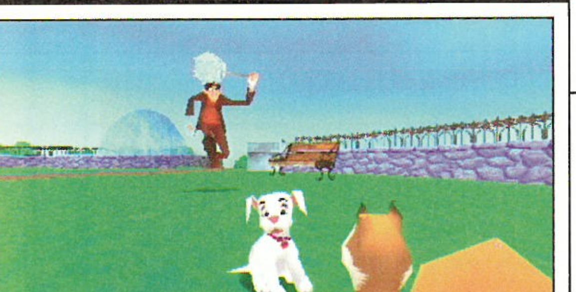
Héhé, moi ça me fait marrer. Le premier écran LCD pour la PSone ne sera pas l'officiel Sony… Bigben Interactive est venu nous montrer le leur, et ma foi nous avons été agréablement surpris. L'écran est certes petit (10,2 cm de diagonale), mais la qualité suffit amplement pour jouer, et même lire des textes assez petits. On a pu y voir tourner Cool Boarders, ainsi que Colin McRae Rally, et on peut voir les menus sans trop de problèmes. Côté définition, tant qu'on se tient à une distance respectable, on ne voit pas trop la matrice. Enfin, c'est un écran TFT, c'est-à-dire qu'on peut le regarder de n'importe quel angle horizontal en conservant une bonne lisibilité. Le truc se branche à l'arrière de la console, dérivant toutes les sorties, et inclut deux mini haut-parleurs sur le côté. Le son « pue un peu », mais heureusement, une prise casque permet de contourner ce problème. La bête sera de plus livrée avec un transfo pour alimenter la console et l'écran d'un coup, et une alimentation allume-cigare. L'écran peut en outre se rabattre, et offre bien entendu un réglage du contraste et du volume sonore. Dommage qu'il soit noir et blanc cet écran. Haha, je déconne. J'en connais ici qui vont s'en payer un dès que ça sort… c'est-à-dire dans pas longtemps ! Ahhh, jouer à ISS Pro dans son lit, peinardos, quel pied !



Le premier écran LCD pour la PSone sortira à Noël, selon nos dernières infos super-hot.

Éditeur :	Eidos Interactive
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	février 2001

Les 102 Dalmatiens



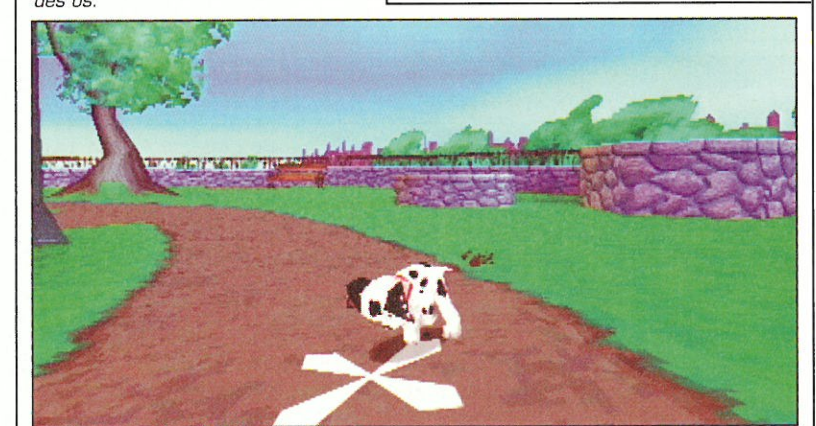


Le mini-golf est agréable, mais je cherche encore le rapport avec les dalmatiens…



Dans ce jeu de plates-formes des plus conventionnels, on incarne un des célèbres cabots, pour partir à la recherche de ses frères et sœurs, capturés et enfermés dans des caisses, elles-mêmes dispersées à travers les niveaux. Avec cette version jouable, on constate que le moteur 3D est plutôt réussi et que les placements de caméra, point sensible des jeux de plates-formes, sont toujours optimaux. Les graphismes et les différentes animations collent à l'esprit du dessin animé (même si le jeu est tiré d'un film). Il y a différents challenges à remplir, qui sortent de l'objectif principal. Par exemple, un écureuil voudra que l'on récupère sa noisette fétiche. Bien sûr le tout est super-enfantin, surtout au niveau des dialogues, et peut exaspérer si l'on a plus de douze ans. Pourtant, il y a de bonnes idées comme le fait de pouvoir renifler le sol afin de trouver les os qui y sont enterrés. Dans l'ensemble, la réalisation est plus que correcte, les stages sont longs et des mini-jeux comme un parcours de golf sont disponibles en dehors de l'aventure principale. Il est évident que c'est pour les tout petits, mais ces derniers seront comblés.

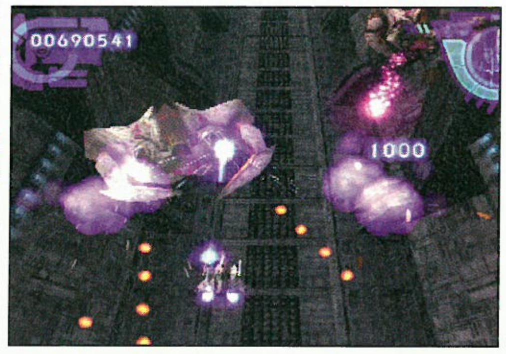
En reniflant le sol, on peut déterrer des os.





Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	PS2
Sortie en Europe :	janvier 2001



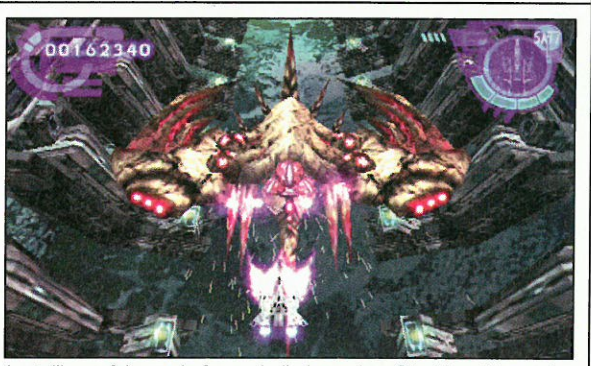




Les ennemis jumeaux font partie des grands classiques du genre.

C'est la guerre des noisettes de l'espace !

Le jeu de tir se porte mal économiquement. Les joueurs préfèrent investir dans des softs aux concepts plus recherchés, leur conférant une durée de vie plus longue. C'est pourquoi Silpheed s'adressera en priorité aux adeptes de l'Old School.



La taille ne fait pas la force de l'adversaire. C'est Lao Tseu qui l'a dit.



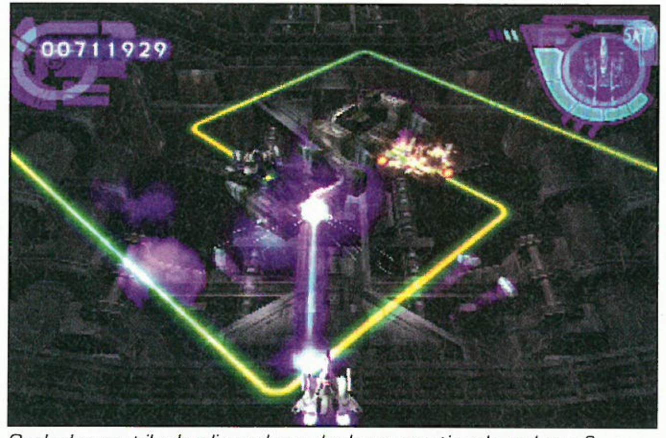


Silpheed : The Lost Planet

Pour les plus âgés d'entre vous, le nom de Silpheed doit forcément évoquer quelque chose. Cherchez bien dans les méandres de vos neurones. Vous n'avez toujours pas trouvé ? Bon, et si je vous dis : « Méga-CD », cela éveille-t-il de profonds émois en vous ? Pffff… trêve d'énigmes à deux francs, je vais enfin me décider à vous lâcher le morceau. Silpheed était l'un des tout premiers jeux de tir en 3D polygonal à sévir sur la défunte console 16 Bits de Sega. Celle avec un lecteur CD et pas plus de huit jeux bien sûr. Il faut avouer qu'à l'époque, il nous avait bien troué le fondement par sa réalisation enchanteresse. Aujourd'hui, avec la technologie 128 bits de la mort qu'on connaît, il nous ferait plutôt bien rire. Enfin, moi qui suis un grand nostalgique, je me rappelle de mes premiers débuts chez Joypad (en tant que dessinateur), alors que le soft tournait sous les doigts boudinés de mon cher collègue de travail, l'impétueux Grégoire Hellot. Mais là je m'égare. Bon, tout ce flash-back pour vous dire que Silpheed va revenir parmi nous, et qu'il va nous mettre très en colère !

Le shoot à la mode de Caen

Très classique dans son déroulement, « Silpheed : The Lost Planet » ne va pas révolutionner le genre. En effet, il se plie à tous les impératifs dictés par la terrible charte du shoot-them up. À savoir, piloter un vaisseau à l'armement évolutif qui doit détruire tous les éléments qui arrivent à sa rencontre. Bref, on tire d'abord et on réfléchit ensuite. Là encore, on affrontera des mini-boss avant de pouvoir rivaliser avec les gros, le tout sous un défilement ahurissant des décors. Pour ce qui relève de la réalisation technique, le jeu propose des graphismes assez inégaux en qualité mais pour la plupart de bonne facture. Même si la production s'en tire (quel jeu de mot) à bon compte, on est loin de la préciosité d'un GT3 ou d'un Metal Gear Son of Bitc… heu… of Liberty. Eh oui, ce n'est pas avec Silpheed que l'on va pouvoir observer le véritable potentiel de la PS2 et son fameux « Emochionne Enjaine ». Cela dit, la mouture européenne dispose d'une meilleure animation que celle de la version japonaise. Effectivement, cette dernière ramait énormément lorsque trop de « lutins » s'affichaient à l'écran. Quoi qu'il en soit, on sera en droit d'émettre un jugement plus constructif lors de sa sortie en janvier 2001. Pour le vrai second millénaire quoi.



Quelqu'un peut-il m'expliquer le mode de propagation de ce laser ?



Le jeu de cartes et ses aspects collection et tactique rappellent un peu Magic : The Gathering... en beaucoup plus simple !

PSone

Éditeur :	Squaresoft/Crave Entertainment
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	février 2001





Final Fantasy IX

Allez, dernière ligne droite avant l'ultime merveille de Square... Prenez votre mal en patience, mâchez du chewing-gum, ça vient ! FFIX rattrape les faiblesses du VIII, et pour tous les fans qui suivent la série au moins depuis le VI, ça va le faire !



Vivi, le petit mage noir, est le perso le plus craquant du jeu... d'autant que des sortes de « semblables » lui posent bien des problèmes existentiels...

Je n'aime pas Final Fantasy VIII. Ouais, vous pouvez gueuler tous vos poumons, il n'empêche que ce volet de la célèbre saga m'a gonflé puissance ouatemille. Trop à l'eau de rose, des personnages mal intégrés aux décors, trop de cinématiques longues et pas assez de jeu... bref, pour moi c'est sans doute un des plus mauvais de la série. En tout cas, loin derrière le VI (le meilleur), et le VII (plus j'y repense, plus je trouve qu'il était vraiment trop bien). Le IX, c'est encore une autre histoire. J'achète la version US, il y a environ 1 mois. Et là, je fais LA boulette : je mets le CD1 dans ma PlayStation 2 de test, « histoire de voir, quoi », me dit une petite voix infernale dans ma tête. « Il n'y en aura pas pour longtemps, hein, juste un coup d'œil », dit-elle. Pourtant, j'aurais dû écouter l'autre voix, qui me disait : « oh, non, tu ne devrais pas, c'est mal. Tu vas encore te coucher à pas d'heure et sans avoir bouclé le magazine ». J'aurais dû l'écouter, parce que ce Final Fantasy, il est vraiment top moumoute.

6 heures plus tard...

...J'y étais encore. Pour les premiers métros, c'était au poil, me direz-vous. Il y a vraiment quelque chose de magique dans l'ambiance colorée et enfantine du début de Final Fantasy IX. Enfin on renoue avec les origines de la série, avec un feeling plus cartoon, un système de jeu plus traditionnel et surtout le retour tant attendu de la magie bleue (celle qui permet de jouer avec les pouvoirs des ennemis). La version française arrive enfin, avec quelques changements mineurs pour la traduction, notamment au niveau des noms des personnages : le héros, Zidane, laisse tomber le côté « Coupe du Monde » pour devenir Djidane, et deux, trois autres choses, sans grand impact sur le jeu, ont subi la « francisation ». Pour le reste, si vous avez déjà lu notre test import dans le booklet du numéro 100 (un excellent numéro, d'ailleurs, vous devriez en commander au moins 3), vous savez à quoi vous attendre. FFIX sera une petite merveille en français, pourvu que les traductions suivent autant que celles de la version américaine. En effet, on avait eu de mauvaises surprises



avec Final Fantasy VII, mais comme ils savent qu'on va être très en colère s'ils n'assurent pas comme des dieux avec ce dernier Final Fantasy sur PSone, ils vont nous pondre une version aux petits oignons. Hein les gars ?

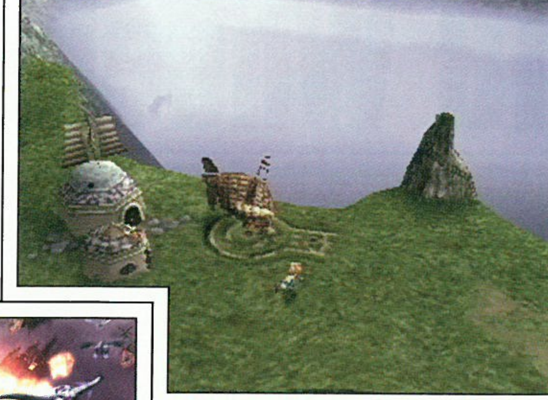
J'ai plus le temps de bosser

Il y a tellement de bons jeux en ce moment, c'est atroce. Entre Baldur's Gate 2 sur PC, Shenmue sur Dreamcast et Final Fantasy IX, j'ai un paquet d'heures de jeu dans



On pourra provoquer un peu tout le monde au jeu de cartes, pour s'en approprier de nouvelles, et élargir autant que renforcer sa collection.

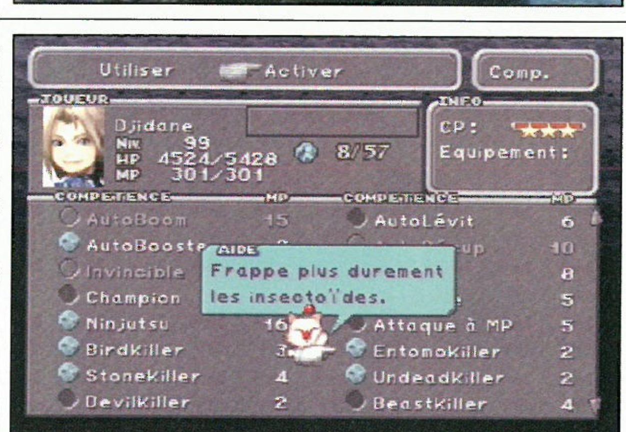




Rien que la carte en 3D me remplit déjà d'émoi. Mais je suis très sensible aussi.

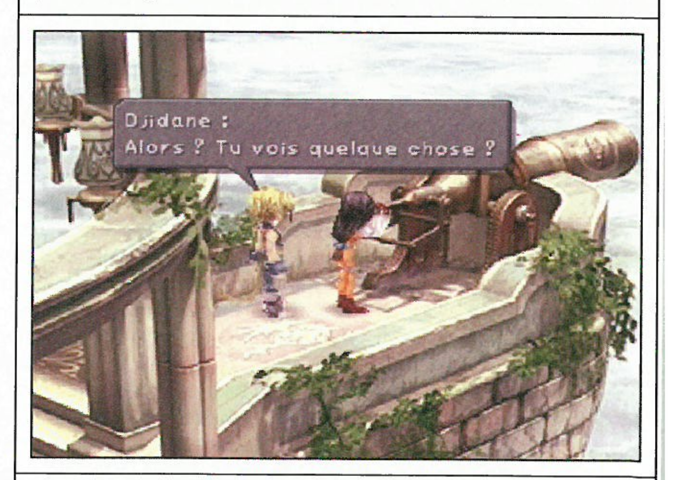


Les Moogles serviront aussi de points de sauvegarde. En échange, ils vous demanderont de maintenir un système postal assez amusant.



Les habiletés sont nombreuses. L'aide contextuelle fournie par les Moogles sera utile !

mon planning. En tout cas, ce FFIX en couvre une bonne partie : 4 CD de bonheur, notamment avec le fabuleux jeu de cartes inclus. Ressemblant un peu à celui du VIII, il est néanmoins beaucoup plus tactique et intéressant. Apparenté au jeu de Go et à Othello, rien que ce jeu de cartes anodin vous passionnera des heures. Alors je ne parle même pas du scénario retors de ce nouveau volet. Placé sous le signe de l'action effrénée, Final Fantasy IX va vous en faire voir de toutes les couleurs. À peine a-t-on finit avec une tâche, qu'il se passe un nouveau truc. Vite, vite, il faut courir ailleurs, rattraper tel personnage, passer à tel autre… L'histoire séparera votre groupe plusieurs fois, usant d'un procédé de suspense bien connu du cinéma. Renforcé grâce à l'Active Time Event, qui vous permet d'avoir une entrevue de ce qui se passe simultanément ailleurs dans le jeu, le feeling-cinema promet de vous tenir en haleine jusqu'au bout de l'aventure. Le système, basé sur des points d'habileté, permet à vos personnages d'apprendre de nouvelles techniques, suivant leur classe et le matériel qui les équipe. Tant qu'il porte une arme, un personnage peut utiliser certaines de ses propriétés, et s'il la garde assez longtemps pour accumuler le prix qu'elle coûte en points d'habileté, il la prend définitivement ! Magie, coups spéciaux, vol et autres capacités sensorielles, sont gérés par ce système. Les mini-games font eux aussi un come-back heureux, car ils avaient un peu disparu du VIII. Enfin, on peut se battre avec 4 personnages dans le groupe ! Voilà qui fait du bien également. Il y en aurait encore beaucoup à dire, mais je préfère garder les autres aspects du jeu et l'histoire pour le test… En tout cas, les fans ne devraient pas être déçus !



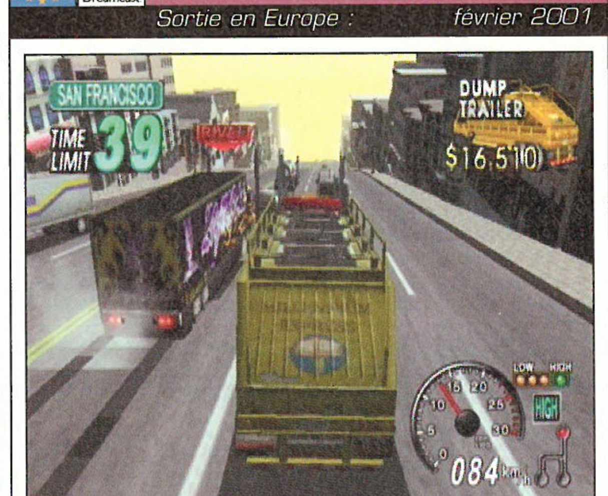
18 Wheelers

Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	février 2001

Dommage que le gameplay soit aussi limité ; la réalisation, elle, tenait la route !

Une vue cockpit plutôt réussie.







Si certaines productions d'AM2 inspirent le respect le plus total (au hasard citons Shenmue et F355), d'autres en revanche laissent complètement indifférents. Mais alors complètement, hein. C'est le cas du fameux 18 Wheelers. Okay, okay, je sais ce que vous allez me dire, ce titre a fait l'objet le mois dernier d'un zoom en bonne et due forme, pourquoi en parler à nouveau ? Il faut bien vous informer de sa sortie européenne, non ? Bon, pour ceux qui n'auraient pas acheté le numéro 103 de Joypad (un crime passible du léchage d'orteils), sachez que ce petit jeu d'arcade sans prétention met en scène des courses de poids lourds. Si, comme ça, vu de loin, le concept paraît plutôt amusant et original (on peut exploser certains éléments du décor et dégager les voitures qui gênent votre progression), le gameplay, lui, montre très rapidement ses limites. La conduite des bahuts ne procure aucun frisson et les quatre circuits du mode Arcade se bouclent en un peu moins d'une heure ! « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! » Sinon, par rapport à la borne, AM2 a rajouté une petite option sans grand intérêt : un mode Parking dans lequel vous pourrez effectuer des manœuvres de précision super-palpitantes (pour la plupart, de pauv' créneaux à deux balles, bonjour le trip de beauf). Bon, ben voilà, on a fait le tour du problème, c'était juste une petite niouze à caractère informatif. Hum, Sega prend parfois de drôles de décisions.

Championship Motocross 2001



Éditeur :	THQ
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	février-mars 2001



Les adversaires sont fourbes et n'hésitent pas à vous couper la route.

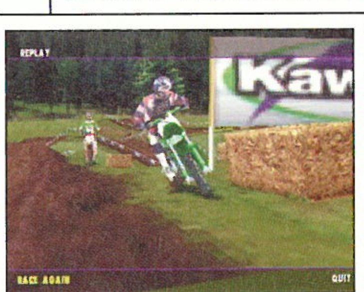


Toutes sortes de courses sont dispos, dont les circuits indoor.



L'année dernière, Championship Motocross avait fait figure de référence en matière de cross. Pas difficile, c'est le seul jeu dédié exclusivement à cette discipline. Pour l'édition 2001, c'est comme d'habitude, mais mieux en tout. Le grand Ricky Carmichael parraine le soft, ce qui est une preuve de goût si vous aimez le cross. Il y a en plus du motocross, du supercross et du freestyle pour montrer son habileté sur une bécane. Une trentaine de motards sont disponibles dans les catégories 125 et 250 cc. Le nombre de circuits s'élève cette fois à 16, entièrement réalisés en graphisme haute-résolution. La modélisation est réussie, surtout au niveau des montées et descentes qui permettent de faire des sauts de la mort. D'ailleurs, pendant ces derniers, il y a plus de 50 figures à passer pour devenir le roi de la piste. La moto se comporte parfaitement bien sur le circuit et les modèles physiques sont bien respectés. Il faut savoir prendre les bosses correctement en maniant la suspension au doigt et à l'œil, sous peine de se casser le cou. Les conditions météo sont aussi à prendre en compte et il sera fréquent de rouler avec une moto couverte de boue. Les décors sont de bonne facture et les couinements des moteurs réalistes. Le futur jeu culte de la discipline ? Sûrement, mais vu la concurrence, ce ne sera pas trop dur.

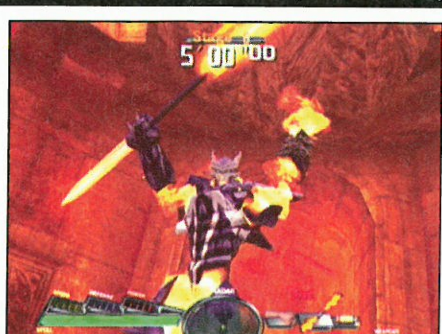




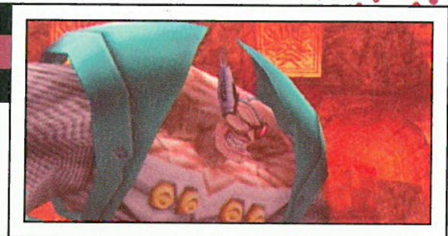


Éditeur :	Eidos Interactive
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2001

Spawn: In the Demon's Hand



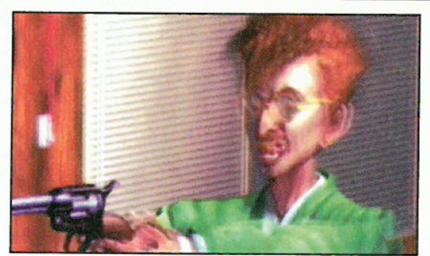
La modélisation des personnages est superbe !



Al Simmons est-il le fils du célèbre fabricant de literie ? Wanda Blake va-t-elle enfanter de l'Anté-Christ ? Evangelyn porte-t-elle des balconnets ? Spawn : In the Demon's Hand ne répondra pas à ces questions.



Votre keum se fait locker par l'arme du boss.



Le boss se fait locker par l'arme du keum.



Spawn et ses fameuses chaînes de l'Enfer !



Comme dirait Greg, Spawn c'est l'histoire de Dieudonné qui se retrouve en Enfer et qui revient sur Terre pour faire « tiep ». Enfin, du moins dans le film. Parce que la bande dessinée, en revanche, est carrément mieux. Même si je trouve personnellement que vers les derniers numéros, les événements s'enchaînent de façon trop lente et que Spawn a tendance à se prendre la tête pour rien. Bon, ben sinon, si vous avez déjà lu le test en import du soft (Joypad n°101), vous devez sûrement savoir que Spawn est un titre de baston assez curieux. En effet, il mélange le concept de Quake III avec celui de Power Stone. Concrètement, cela nous amène à des parties qui se déroulent à la vitesse de la lumière, avec des tas de morts à la pelle. Souvent la nôtre d'ailleurs. En fait, Spawn obéit aux règles de « l'Arena », et vous propose de faire la peau à un boss en un temps limité. Vous pouvez mourir des millions de fois, le seul malus que vous subirez se traduira par une perte de temps au niveau du chrono. Amis de la subtilité, vous allez déguster...



Le Violator va éclater les burnes d'Overtkill au marteau !

Les mêmes problèmes

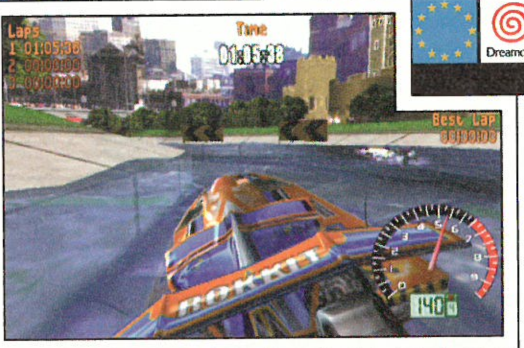
Les fans du rejeton de l'Enfer seront comblés de constater que le jeu demeure très fidèle au Comic Book. On retrouve des personnages tels que : Curse, Tremor ou encore Overtkill, très connus des initiés. Jeu Capcom oblige, la réalisation technique s'en trouve du coup sacralisée. Les divers protagonistes sont modélisés de façon fort complexe, et jouissent d'armes hétéroclites qui respectent fort bien l'esprit de la BD.
Par exemple, Spawn profitera, en sus de ses chaînes sataniques, d'une mitrailleuse lourde. Le Violator, quant à lui, disposera d'une transformation en démon de classe supérieure ainsi que d'un gant de boxe « à malices » aux effets dévastateurs. Une vue subjective vous permet de sniper vos ennemis, même si la vitesse du gameplay ne vous en laisse guère l'occasion. Pour cette mouture européenne, Spawn a gardé tous ses anciens défauts de la version japonaise.
À savoir, une vue caméra énervante, un système d'attaque prioritaire à polémique et des actions très confuses. Comme quoi, la qualité de la production ne fait pas tout. Cela dit, d'ici fin janvier 2001, les choses peuvent encore changer. Espérons-le.





Éditeur :	Take 2
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin janvier 2001







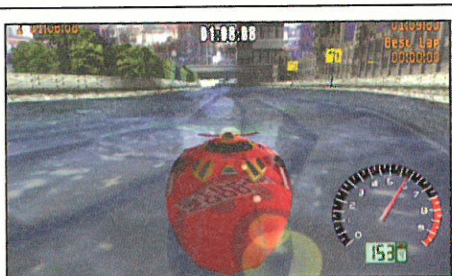
Non, il ne s'agit pas d'une navette spatiale mais d'un hors-bord dernier cri, semblable à celui de Johnny Hallyday.

Aqua GT





Il fait froid dehors, et la grippe vous guette. Normal, c'est l'hiver. C'est la période choisie par Take 2 pour sortir un jeu de hors-bord. Comme un avant-goût d'été, mais sans les p'tites pépées en bikinis sur le pont du bateau...







Rien à voir ici avec le titre disponible sur PS2 nommé : Aqua Aqua où il faut construire des lacs. Avec Aqua GT, les hors-bord luxueux sont mis à notre disposition virtuelle. On s'était posé, à ce sujet, la question métaphysique (ça nous arrive de réfléchir 3 secondes par mois) : comment sortir de la spirale des jeux de courses ? Et bien en essayant de varier un peu la soupe en déplaçant la course sur l'eau. Bon, c'est pas super-original, mais ça change un peu. Et puis ça permet de faire découvrir certaines villes comme : Londres ou Amsterdam, en empruntant leurs canaux. Vous me direz certainement ne jamais avoir remarqué les célèbres canaux de Londres lors de votre précédente visite du côté de la Tamise. Je vous répondrais que les développeurs se sont un peu lâchés de ce côté-là en ne respectant pas à la lettre la réalité et en imaginant de grandes voies maritimes traversant les cités. Sinon, la version du jeu reçue était une version preview, il n'a donc été possible de l'essayer que quelques minutes avant que le disque ne retourne chez l'éditeur, l'attachée de presse à mes côtés veillant au grain.



Vous pilotez ce que l'on nomme les Formule 1 des mers à travers les canaux de villes européennes.

Histoires d'eau

Donc, après quelques instants de jeu, on se rend compte que, ma foi, c'est assez joli et que l'on a une bonne impression de « rebondissage » sur l'eau. Parce que figurez-vous que la vitesse d'un hors-bord est suffisamment élevée pour rester à la surface de l'eau sans faire des sauts de cabri. Dans un style proche des off-shores, quoi ! Ces bateaux pourront même emprunter des passages bétonnés pour bénéficier d'un raccourci de trajectoire. Près de 50 courses seront disponibles avec une vingtaine de bateaux, dont les traits sont on ne peut plus futuristes. On croirait presque piloter des navettes spatiales. Il sera également possible de choisir son moment préféré dans une journée, matin ou soir et même la nuit. Malheureusement, lors de mon essai, les bateaux n'avançaient pas très vite, malgré un compteur affichant une vitesse élevée. Espérons que cela changera dans la version définitive. On pourra également s'affronter à deux sur un écran splitté, à travers différents Modes de Championnat. Bon, il ne reste plus qu'à peaufiner son bronzage artificiel avant de tester la version Test du jeu le mois prochain, si tout va bien.



Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mars 2001

Outtrigger

Avec Outtrigger, les Jap' nous donnent leur vision du frag pur et dur. Le titre de Sega disposera-t-il de suffisamment d'arguments pour s'imposer face aux grosses pointures ricaines ? Ça va être chaud.

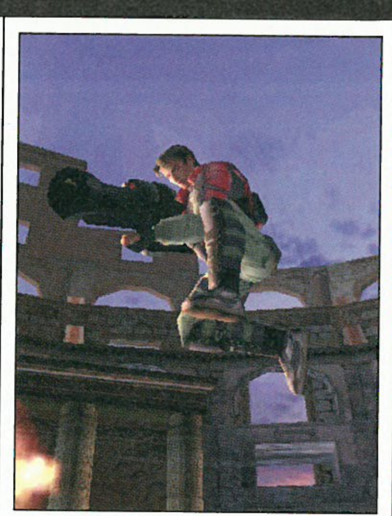


Les maps, bien que petites, semblent bien conçues.

Hidden & Dangerous, Rainbow Six, Quake III Arena, Rogue Spear (bientôt !), Half-Life... y a pas à dire, les FPS ont la côte sur Dreamcast. Les consoleux vont vite rattraper leur retard. Même les Japonais, jusqu'alors peu attirés par ce genre si particulier, ont décidé de s'y mettre. Ça change de Chu Chu Rocket, hein ? Vu la concurrence et surtout la notoriété internationale du titre de John Carmack (je parle de Quake III, là), le défi est des plus osés. Un vrai suicide marketing, penseront certaines mauvaises langues. Mais attention, ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir fraggé ! Sega n'a pas confié le développement de Outtrigger à n'importe quel studio. C'est AM2 (Shenmue, F355) qui s'en occupe et plus particulièrement l'équipe du fameux Fighting Vipers. Mmm, voilà qui est plutôt rassurant, non ?

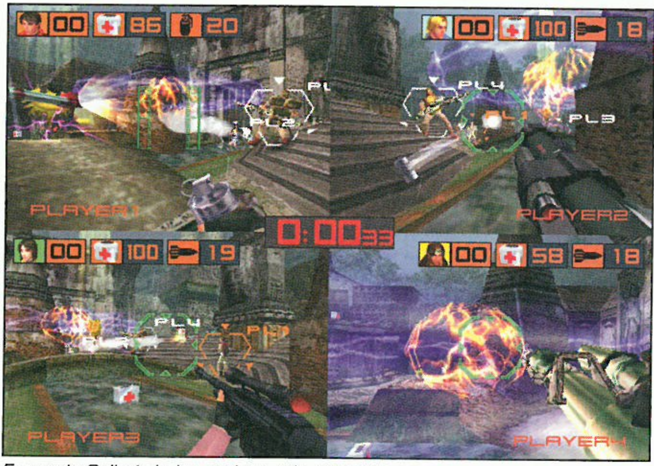


Les modèles sont particulièrement réussis ! Wahhhh, la meuf !



Faster pussycat ! Kill ! Kill !

Lors de sa présentation au salon de l'E3, l'été dernier, Outtrigger ne nous avait que moyennement convaincus. En fait, le titre d'AM2 s'était révélé assez peu jouable à la manette. Gros soupir de soulagement : les développeurs ont revu complètement le mode de contrôle, le jeu sera compatible avec la souris et le clavier. Il faut préciser que la borne d'arcade couplait un stick pour les déplacements et un Trackball pour les mouvements de la tête, il aurait été par conséquent complètement absurde de ne pas prévoir cette compatibilité. Si, à l'instar de Quake III, Outtrigger propose un mode Solo contre des bots, c'est évidemment dans le jeu online que réside tout l'intérêt de ce titre dynamique et brutal. Pour le moment, impossible de savoir ce que vaut ce FPS en réseau, le jeu à quatre en écran splitté reste quant lui assez peu confortable, le champ de vision étant particulièrement réduit du fait de la taille des fenêtres. En ce qui concerne les options de jeu, les développeurs ont tout prévu : deathmatch, team-battle, capture de flag… Vous pourrez également créer votre soldat idéal via un petit éditeur, utiliser une bonne dizaine d'armes dévastatrices dont un fusil de snipe et déclencher des super-attaques ; enfin, à la différence des autres Quake-like, Outtrigger se joue à la troisième personne. Il serait toutefois judicieux qu'AM2 prévoit une option pour basculer en première personne. Voir son bonhomme, c'est trippant, mais pour viser avec précision, au secours (cf le zoom de Spawn de Capcom !). D'après ce que nous avons pu voir sur les dernières vidéos traînant sur le Net, Outtrigger semble bénéficier d'une excellente réalisation : ça bouge bien, les décors affichent des textures plutôt variées et les perso' sont modélisés avec classe. Petit bémol, les maps nous ont paru ridiculement petites comparées à celles de Quake III Arena. Bah, au moins ça évitera de se chercher pendant trois plombes. Voilà, il ne reste plus qu'à attendre la version def'.



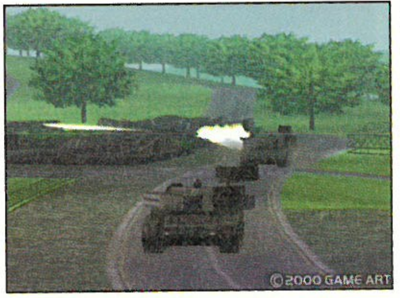
En mode Splitté, le jeu se joue à la première personne.



Gungriffon Blaze

Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	janvier 2001

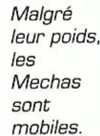






Lorsque vous croisez un de ces mastodontes, il vaut mieux qu'il soit dans votre camp.

Le sang et la sueur des hommes sont désormais remplacés, sur le champ de bataille, par le froid métal des robots...



Malgré leur poids, les Mechas sont mobiles.



Après le test import de Gungriffon Blaze, voici venir le bébé de Game Arts sous nos latitudes. Qu'ajouter, alors, à ce que nous avions déjà dit ? Eh bien pas grand-chose... Pour mémoire, rappelons que la série des Gungriffon a vu le jour sur Saturn, en 96. Le premier épisode reste encore aux yeux du plus grand nombre le meilleur, et les sensations vécues lorsqu'on a pu s'y essayer, à sa sortie, restent à ce jour inégalées (il y a certes eu Virtual On depuis, mais le cadre est totalement différent et l'émotion change). Avec Gungriffon Blaze, Game Arts s'est attelé à une tâche difficile : essayer d'exploiter convenablement les capacités de la PS2, qui donne encore du fil à retordre même aux meilleurs. Le résultat ici est convenable, sans plus, et on peut louer les qualités ludiques de ce titre tout en estimant, et ce à raison, qu'au niveau réalisation il aurait pu se révéler bien meilleur...

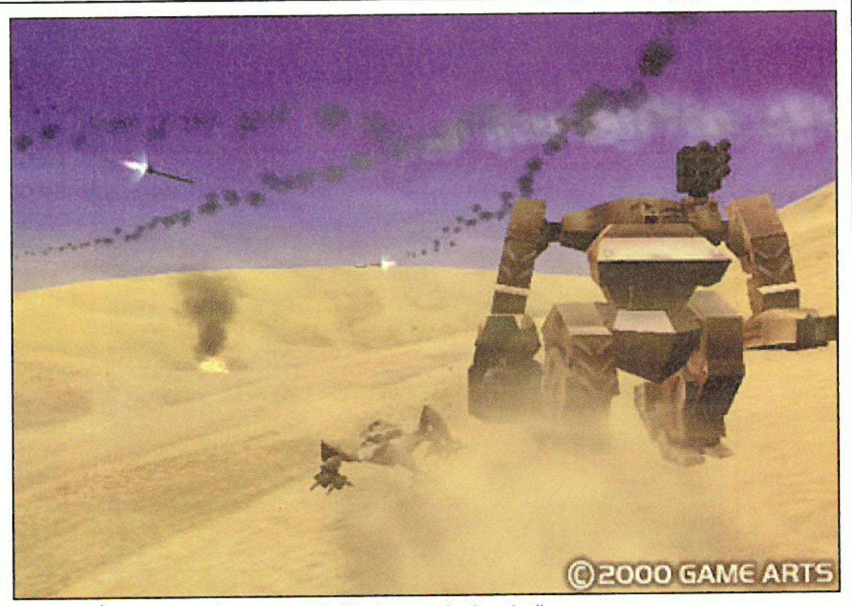
Sur votre viseur, des indicateurs vous signalent si vous « lockez » un ami ou un ennemi.





L'enfer sur Terre

Gungriffon Blaze, c'est la guerre avec des robots, des tanks et des machines qui ont la particularité d'être quasiment toutes énormes (comptez une dizaine de tonnes au moins par engin de guerre), et de posséder une énorme puissance de feu. Se retrouver à piloter un de ces Mechas n'est pas de tout repos. Il faut d'abord réussir à se faire à la maniabilité très spéciale du jeu, qui gère en même temps les deux sticks analogiques. Croyez bien que ce n'est pas facile. Diriger en même temps les déplacements avant, arrière, latéraux et la vue subjective qui vous est offerte n'est pas de tout repos... Une fois accoutumé à ces commandes pas tout à fait comme les autres, il est indispensable de jongler avec dextérité entre les différentes armes mises à votre disposition. Il faut donc être mobile, mais il faut aussi savoir viser juste pour espérer survivre sur les différents champs de batailles. Signalons à cet égard que vous allez voir bien du pays, puisque vous évoluerez aussi bien au Tibet qu'en Ukraine, en Égypte ou en Grèce. Une façon originale de voyager et de découvrir le monde, même si elle n'est pas exempte de dangers (c'est le moins qu'on puisse dire). En parallèle à sa réalisation assez moyenne, Gungriffon Blaze propose donc un challenge de haute tenue, avec des missions à accomplir qui réclament beaucoup de talent et de dextérité. Voilà qui en enchantera sûrement plus d'un. On vous en dira bien entendu davantage le mois prochain, lors du test...



Le ciel d'Égypte n'est plus constellé d'étoiles, mais de missiles...

Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	févier-mars 2001

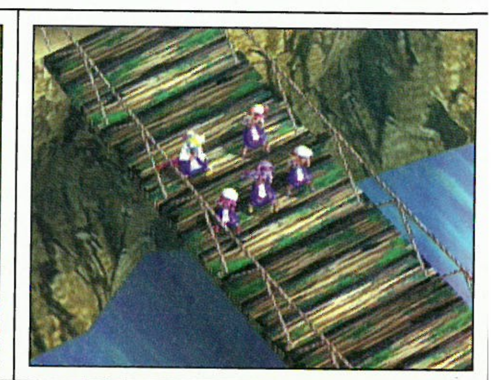
Grandia II

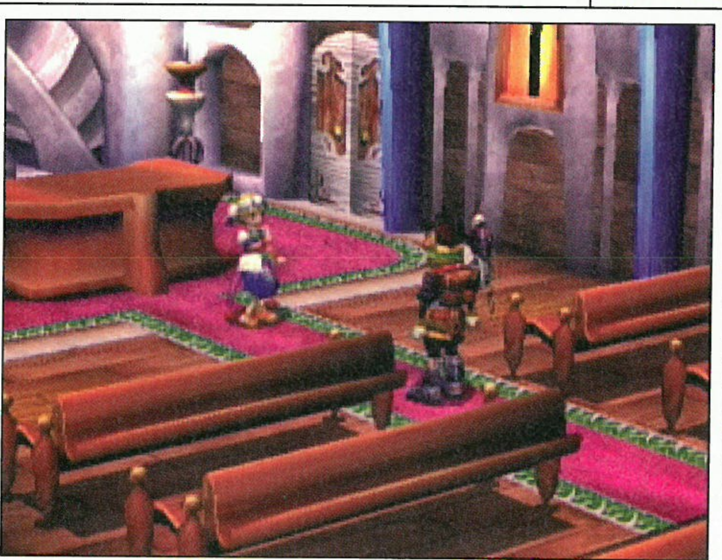


Ryudo est un athlète complet qui n'hésite pas à donner de sa personne.

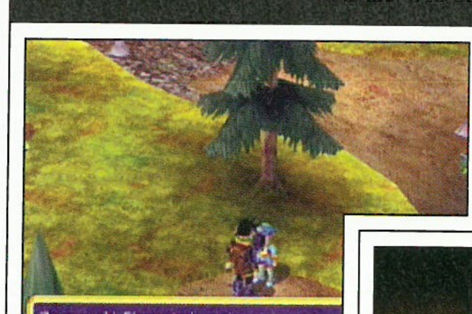
Lors des combats, la caméra se promène tout autour des adversaires.







C'est la fête des RPG de grande qualité sur Dreamcast. Si vous attendez avidement Phantasy Star Online, vous devez également trépigner pour Grandia II. Un futur hit en puissance !



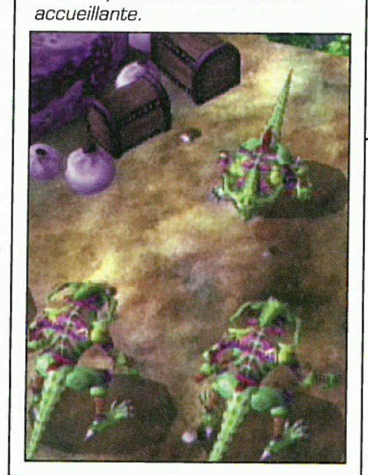
C'est la période des amours chez les personnages de RPG. Ryudo va tenter une approche sur Elena.

Les décors sont charmants et semblent habités par des petits elfes.



Si votre mémoire ne ressemble pas à du gruyère, vous avez dû apercevoir le test de Grandia II version nipponne, que Greg a réalisé voici quelques numéros, et qui avait brillamment obtenu un 9/10. Et une note si élevée, ça n'arrive pas tous les jours. Souvenez-vous de Grandia, à la fin des années 90, sur ce que l'on appelait à l'époque la Saturn. Après un p'tit tour sur PSone, le revoilou sur Dreamcast, de retour chez Sega. La boucle est bouclée, comme on pourrait dire. Notre ami Greg, féru de RPG, était donc tombé en émoi devant ce jeu qui s'est révélé on ne peut plus complet, plaisant et terriblement agréable à jouer. Avec également une ambiance particulière centrée sur l'interaction entre les personnages. On peut même dire que ça y papote grave, et parfois pour ne rien dire. Mais que serait un RPG sans un océan de bla-bla ? Et en plus, ça pipote dans la langue de Shakespeare, mais une version française sera peut-être à l'étude. M'ouais, on attend de voir pour en être sûr, la sortie européenne étant quand même imminente... Alors voilà, ça papote, pipote et blablate, mais ça combat également. Dans le premier Grandia, vous pouviez recharger vos batteries en discutant. Vous incarnez ici Ryudo, un être de nature rebelle et fort indiscipliné, à qui on demande d'escorter la douce Elena (rien à voir avec la copine de Julo), qui doit participer à un récital lyrique. Ryudo est aussi emballé qu'une vache folle devant l'abattoir et n'arrête pas de bougonner. Les caméras se déplacent tout autour de la zone de combat et des adversaires, zooment sur l'action : que du grand classique pour un RPG. De jolies couleurs jaillissent avec une musique agréable lorsque vous assénez un méchant coup de sabre sur votre ennemi. Ryudo possède un caractère bien trempé et n'hésite pas à envoyer balader les gens qu'il rencontre.
Les graphismes sont hauts en couleur, avec notamment des petites maisons qui semblent habitées par des lutins. Grandia II possède une aura particulière, et c'est avec grande impatience que l'on attend la version définitive pour apprécier pleinement cette aventure. Va falloir encore patienter quelque temps.

Les autochtones de la planète ne sont pas tous d'une nature accueillante.





Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	Automne 2001

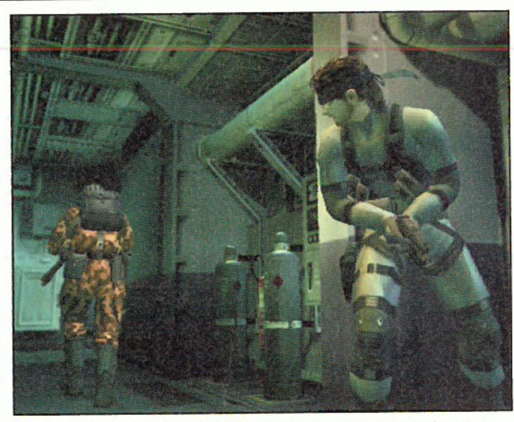


L'interaction avec les décors a été poussée à l'extrême.

Mois après mois, Konami apparaît de plus en plus comme le développeur phare sur PlayStation 2. Shadow of Memories, Z.O.E., Silent Hill 2 et surtout Metal Gear Solid 2... C'est clair, ces titres vont calmer beaucoup de monde. En attendant, à un peu moins d'un an de sa sortie, MGS2 nous surprend une fois de plus.

La vue subjective vous permettra de viser avec précision. Il sera d'ailleurs carrément possible de désarmer vos adversaires.





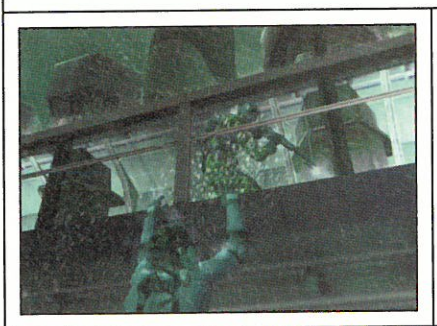
Vous noterez le nombre de détails présents à l'écran. Vraiment bluffant.

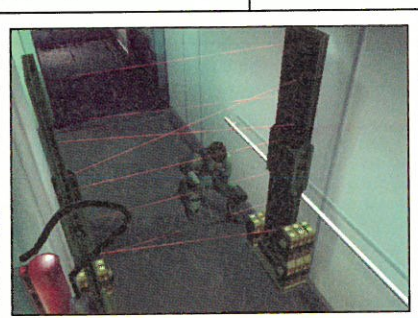
Un an. Douze mois. Un peu moins de 400 jours à attendre. Eh oui, dans environ 9 600 heures, les plus chanceux d'entre vous auront déjà eu la chance de toucher, de jouer au fameux Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty. Enfin, espérons-le ! Quoi qu'il en soit, je n'apprendrai rien à personne, l'attente sera longue. Si ça peut vous rassurer, dites-vous que la patience est une vertu selon Lao Tseu. Néanmoins, pour ceux qui ne souhaiteraient pas méditer de manière zen sur cette bonne parole, il reste un autre moyen pour mieux faire passer le temps : lire les lignes suivantes. L'année 2001 se profile à l'horizon (c'est d'ailleurs peut-être déjà le cas à l'heure où vous lisez), et comme le veut le calendrier chinois, nous entrerons alors dans l'année du Serpent. Tiens, tiens le serpent... Le Solid Snake vous voulez-dire ? Ok, je vais m'arrêter là, mais les fans auront compris. Tout concorde donc, c'était écrit : l'année 2001 sera marquée par l'empreinte Metal Gear Solid 2 ! Un point c'est tout.

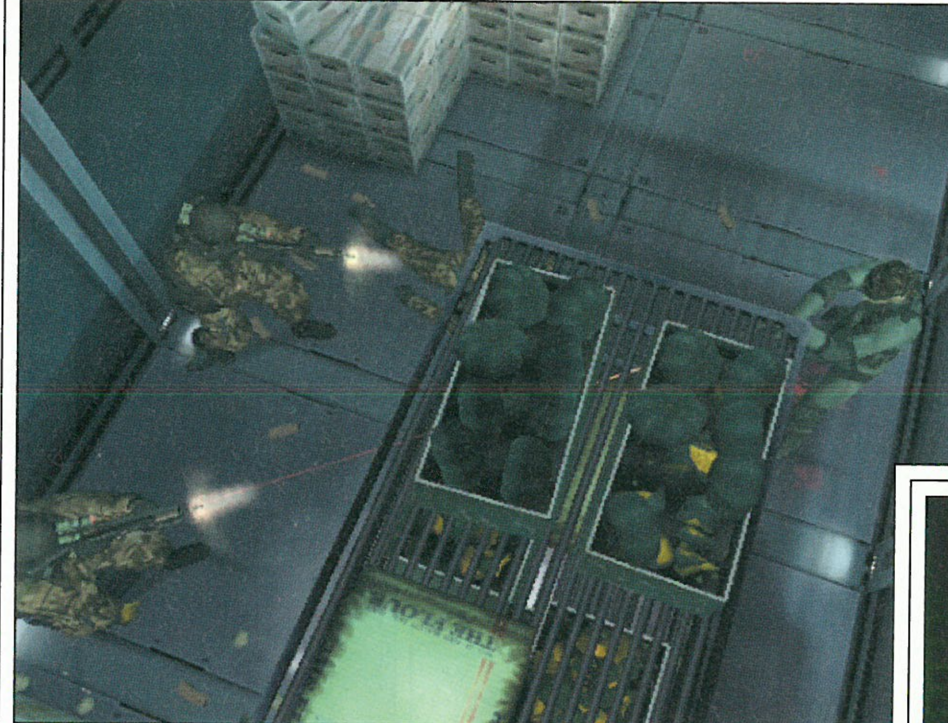


Première prise de contact imminente

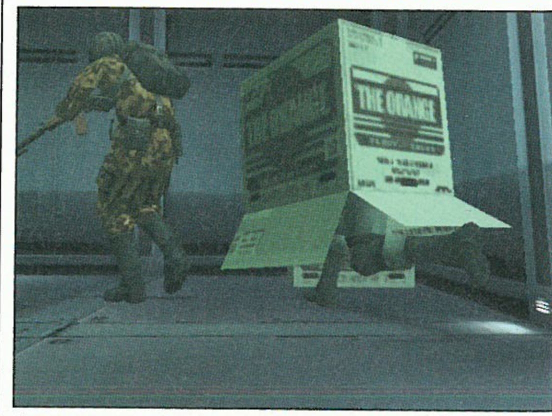
En attendant, les nouvelles informations sur le titre restent aussi nombreuses que le nombre de jours ensoleillés en cette fin d'année. Enfin, ne nous plaignons pas trop car chaque mois, de nouvelles photos inédites nous sont néanmoins livrées au compte-gouttes. Konami l'a bien compris, il faut ménager le suspens et faire monter la pression crescendo jusqu'à l'explosion finale prévue pour fin 2001. Ah, je l'ai déjà dit ? Mieux vaut trop, que pas assez... Pourtant, alléluia, dès le premier mars prochain, il sera possible de reprendre contact avec Solid Snake. Comment ? Eh bien tout simplement grâce à la sortie nipponne de Zone of the Enders (le second projet PS2 de Kojima, cf « Événement »), qui contiendra une démo de MGS2, et pas n'importe laquelle d'ailleurs. En effet, comme le souligne Hideo Kojima himself : « Cette démo contiendra la première partie de l'aventure. Je pense que la plupart des joueurs pourront en faire le tour en une heure environ. ». Plus d'une heure de jeu ! Non, vous ne rêvez pas, ça s'annonce juste surpuissant. Dans la foulée, Kojima en a profité pour confirmer deux, trois éléments bien intéressants. En vrac, on apprend



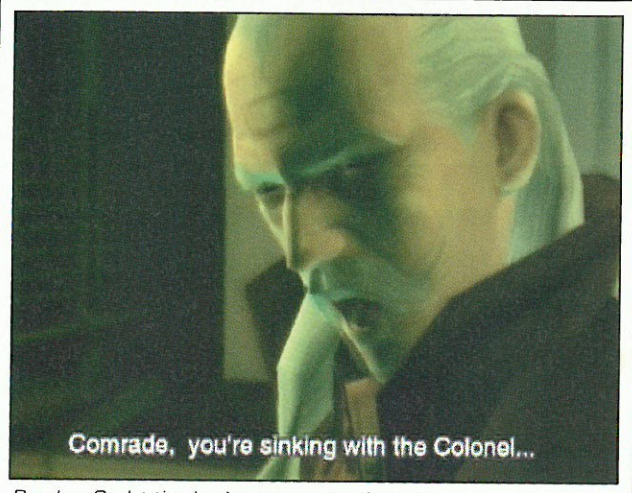




Le mot d'ordre des Metal Gear reste la furtivité, même si parfois...

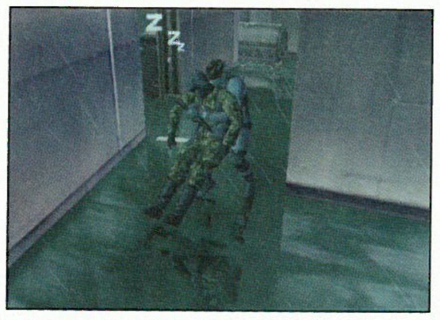


Le carton en guise de cachette débile.
Un grand classique dans les productions d'Hideo Kojima.



Revolver Ocelot tiendra à nouveau un rôle phare.
Ses intentions semblent toujours aussi fourbes...





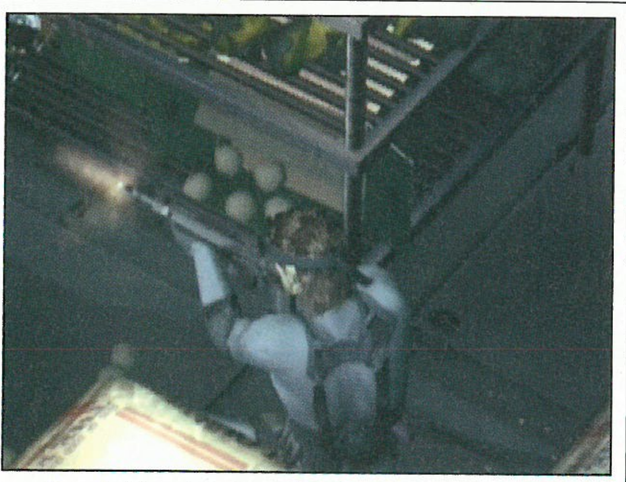
donc que l'interaction avec les décors devrait être particulièrement poussée. Je m'explique. Lorsque vous serez traqué par les Genomes Soldiers, pour les semer vous pourrez par exemple mitrailler les canalisations, et ainsi créer une sorte de nuage de vapeur (ou de produits chimiques, c'est encore plus fourbe) qui les ralentira. Excellent. Cependant, il existe un revers de la médaille. Ainsi, les gardes sont devenus supra-intelligents et prendront en compte des milliers de paramètres afin de retrouver votre trace. Ils seront sensibles aux sons, mais aussi à des éléments extérieurs comme une vitre brisée lors d'une précédente fusillade, ou pire encore un garde abattu qui traîne en plein milieu du couloir. En clair, il va falloir être sacrément furtif, ne rien laisser traîner et éliminer toute trace de votre passage. On ne rigole plus. En outre, contrairement à la vidéo de l'E3, MGS 2 tourne actuellement en haute résolution et à 60 images/s.
Par conséquent, le rendu s'annonce encore plus fin, plus précis.
Automne 2001, que tu nous sembles loin... Poils aux mains.

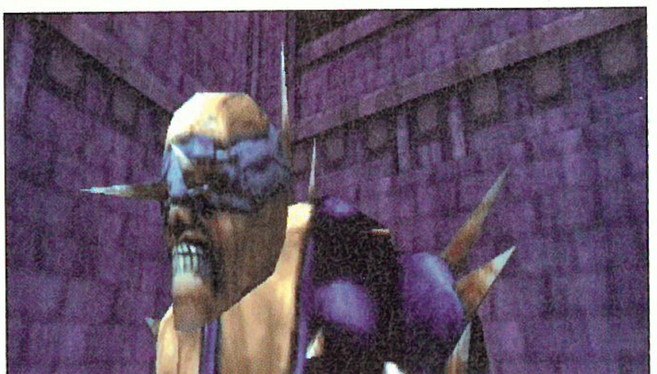




Passer inaperçu face au regard froid
des caméras reste encore un exercice ardu.







Les monstres ressemblent beaucoup à ceux de Nightmare Creatures.







Comme dans un véritable beat'em all, le sang qui gicle est un élément central de l'aventure.

Lorsque vous trouvez un élément de l'armure de KISS vous planez un peu, le temps de l'intégrer à votre équipement.

Kiss Psycho Circus, the Nightmare Child

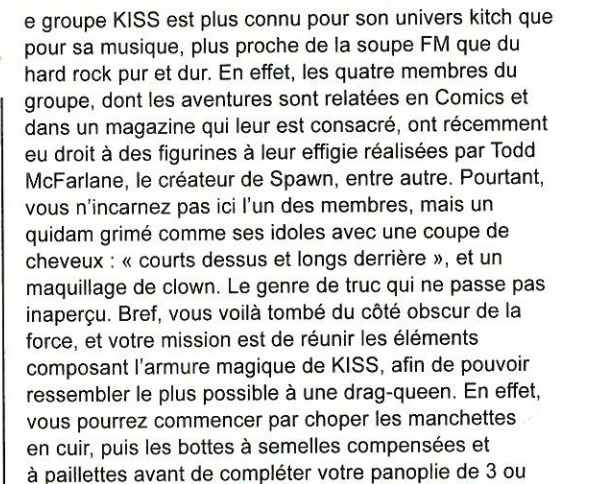
Connaissez-vous le groupe KISS, ces pépés du heavy metal qui ont récemment repris du service et rechaussé leurs bottes à clous ? Ce groupe, mythique pour certains, a connu diverses adaptations. Il ne manquait qu'un jeu vidéo.



Cette sale bestiole produit des monstres à la chaîne.



Super, j'adore !



Le groupe KISS est plus connu pour son univers kitch que pour sa musique, plus proche de la soupe FM que du hard rock pur et dur. En effet, les quatre membres du groupe, dont les aventures sont relatées en Comics et dans un magazine qui leur est consacré, ont récemment eu droit à des figurines à leur effigie réalisées par Todd McFarlane, le créateur de Spawn, entre autre. Pourtant, vous n'incarnez pas ici l'un des membres, mais un quidam grimé comme ses idoles avec une coupe de cheveux : « courts dessus et longs derrière », et un maquillage de clown. Le genre de truc qui ne passe pas inaperçu. Bref, vous voilà tombé du côté obscur de la force, et votre mission est de réunir les éléments composant l'armure magique de KISS, afin de pouvoir ressembler le plus possible à une drag-queen. En effet, vous pourrez commencer par choper les manchettes en cuir, puis les bottes à semelles compensées et à paillettes avant de compléter votre panoplie de 3 ou 4 autres accessoires. Voilà qui vous met un peu dans l'ambiance que vous connaissez déjà si vous avez joué à la version PC.

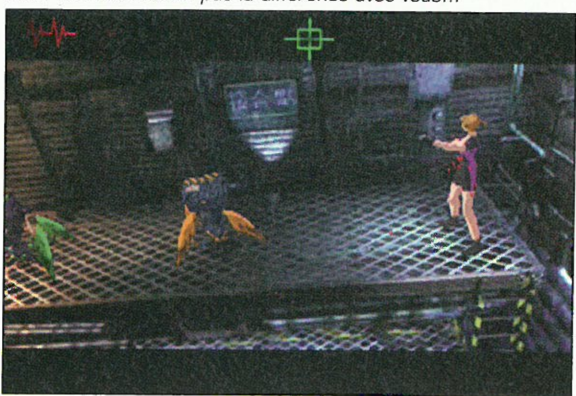
Sombre et glauque

Vous évoluerez toujours avec une vue à la première personne et à travers des décors de style gothique sous un ciel violet inquiétant. Régulièrement, une horde de monstres répugnants vous sautera dessus, mais rassurez-vous diverses armes seront à votre disposition pour les trucider en faisant gicler leur sang sur les murs. Vos adversaires auraient aisément pu figurer dans Nightmare Creatures tant leurs graphismes sont proches. Vous n'aurez pas grand-chose à faire si ce n'est de trouver des clés ou baisser des leviers pour ouvrir des portes, comme dans un beat'em all, quoi ! Le scénario n'a pas l'air très palpitant, mais ce qui compte c'est de trucider du monstre, non ? Les serial killers en herbe pourraient y trouver leur compte.
Et les fans de KISS pourront regretter de ne pas pouvoir incarner leurs idoles qui tirent la langue, mais l'ambiance et la musique sauront les séduire. Reste à apprécier le gameplay et l'aventure dans son ensemble pour se faire une idée plus précise. Ce titre était à la base prévu pour être jouable en réseau mais l'idée semble avoir été mise aux oubliettes. Comme Kiss.

PSone

Éditeur :	Eidos
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	mars 2001

Ces petits drones d'entretien sont aussi chargés d'éliminer les rats. Mais ils ne font pas la différence avec vous...





La voilà, la petite nouvelle. Et on veut nous faire croire que c'est l'intello de la troupe...

Magnifiquement habillée dans cette robe de soirée, Hana passe inaperçue auprès des gardes.



Ce pistolet électrique fait partie des nouvelles armes.



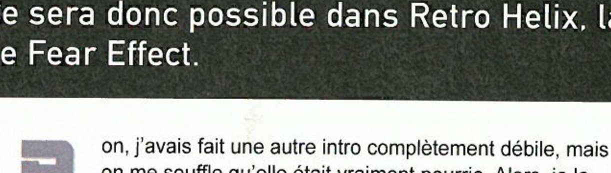
L'effet du lance-flammes n'est pas extraordinaire; son efficacité, surprendra.



Fear Effect Retro Helix

Franchement, à côté de Lara « vieille vache » Croft, y a pas photo.

Je sais que vous aviez remarqué qu'il manquait un truc crucial dans Fear Effect : la blonde. La brune était bien, mais c'est toujours mieux d'avoir le choix. Ce sera donc possible dans Retro Helix, la préquelle de Fear Effect.



Bon, j'avais fait une autre intro complètement débile, mais on me souffle qu'elle était vraiment pourrie. Alors, je la remplace (merci Caféïne de Joystick). Cela dit, ça veut pas dire que celle-ci sera mieux, mais je ne vais pas non plus la refaire 36 fois. Or, Fear Effect : Retro Helix arrive bientôt pour nous raconter l'histoire d'Hana, Glas et Deke, ou plus exactement les événements qui les ont amenés à se connaître et à travailler ensemble dans le premier volet. Retro Helix reprend le moteur de Fear Effect, ainsi que son gameplay, tout en essayant d'en corriger les défauts.

Episode One

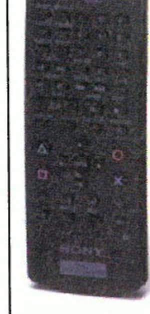
C'est ce que l'on appelle une préquelle. Word, mon traitement de texte favori, me dit que non, « préquelle » ça n'existe pas en français. Mais pourtant si. Il m'avait fait le même plan avec « uchronique », cela dit (c'est un procédé de SF qui revient à raconter un passé alternatif, comme par exemple l'après-guerre de 39-45, mais en supposant que les nazis aient gagné). Bref, Retro Helix reprend les personnages de Fear Effect, mais en plus jeunes et avant qu'ils ne se connaissent. Le scénario du jeu, encore très secret pour le moment, s'articule autour de L'ADN humain. Il introduit également une amie d'Hana, Rain Quin, la blonde dont je parlais dans mon chapeau (le petit texte en blanc sur fond noir, près du titre). L'histoire commence alors que ces deux superbes filles tentent de s'introduire illégalement dans des labos de recherche. Labos dans lesquels Rain travaille... mais n'en disons pas plus, la suite vous la découvrirez un peu pour le test, et plus encore en y jouant. Intéressons-nous plutôt aux nouveautés du gameplay. Sans être révolutionnaires, elles apportent bien du soulagement et du regain d'intérêt. Côté maniabilité pour commencer (vous avez été nombreux à galérer un peu pendant les scènes d'action dans Fear Effect) : il sera possible désormais de choisir entre deux modes de Contrôle du personnage. Relatif à ce dernier, comme dans le premier Fear Effect (on met la manette à gauche, le personnage va vers SA gauche), ou relatif au décor (quel que soit l'angle de vue, quand on poussera le stick, le personnage ira vers le fond de l'écran, à gauche, il ira à gauche, et ainsi de suite). De plus, on pourra remapper entièrement la manette à sa guise. Voilà qui devrait satisfaire les pleurnichards de la maniabilité. Côté gameplay, plein de nouvelles choses. Des armes, avec l'apparition du lance-flammes, du lance-grenades, d'armes énergétiques et j'en passe, des ennemis plus variés et parfois mécaniques, des points de sauvegarde plus nombreux et mieux signalés, voilà pour les détails. Le gameplay s'enrichit d'un aspect discrétion plus présent que dans le premier, avec notamment la possibilité de se cacher dans l'ombre comme dans l'Odyssée d'Abe, et les loadings seront grandement raccourcis (surtout après la mort du personnage ou lors de reprises de sauvegardes). De quoi prendre plus facilement du plaisir à cette nouvelle histoire, qui comme la première, commencera dans le technologique pour sombrer peu à peu dans le mystique, chinois évidemment.

DVD ET PS2

À la rédaction, tout journaliste dénichant un scoop a le droit et le devoir de le divulguer, de vous en faire part en avant-première. Ça tombe bien, j'ai un scoop. Attention, accrochez-vous bien... la PS2 est également un lecteur de DVD Vidéo ! Bon ok j'déconne, vous le saviez aussi. Mais la qualité est-elle au rendez-vous ? Et comment l'intégrer au mieux dans son nouveau ou futur home-cinema ?

Le home-cinema est un « concept » qui vous propose de recréer les sensations des salles obscures dans votre chambre ou votre salon. Le DVD est à l'origine de la démocratisation de ce nouveau loisir. Une installation typique comporte un lecteur de DVD entouré d'un téléviseur de préférence au format 16/9, d'un amplificateur et de cinq enceintes associées à un caisson de graves. En partant de zéro, le budget grimpe rapidement à 15-20 000 F pour un premier équipement. Dans notre cas, la lecture des disques est confiée à la PS2. « Bienvenue dans le monde numérique des jeux et du DVD Vidéo ». Telle est la volonté de Sony : nous proposer une machine exceptionnelle entièrement dédiée aux loisirs audiovisuels. Mais faute d'excellents jeux à sa sortie, se rabattre sur la fonction lecture de DVD apparaît alors comme le meilleur moyen d'utiliser sa console dans un premier temps. Et de justifier son investissement de 3 000 F. Le monde du DVD est divisé en plusieurs zones. Pour info, la zone 1 pour l'Amérique du Nord et la zone 2 pour l'Europe et le Japon. Plus réduit que le catalogue zone 1, celui de la zone 2 s'étoffe rapidement avec plus de 2 000 titres disponibles en fin d'année. La PS2 est un lecteur zone 2 uniquement, alors attention lors de vos achats de disques.

Voici la nouvelle PS2 lancée au Japon le 8 décembre dernier. Fini la Memory Card (le driver DVD est dans la Rom), mais une télécommande DVD à la place !





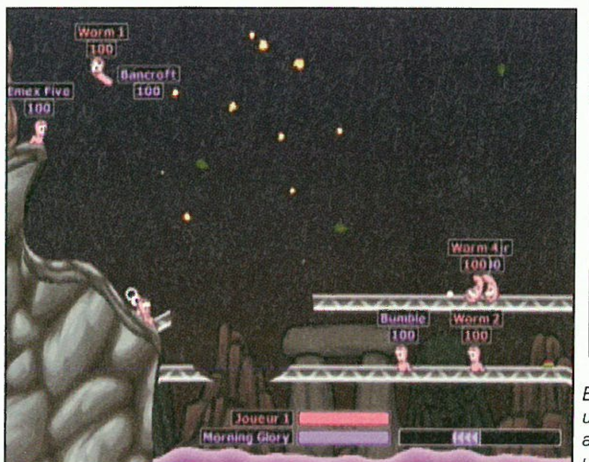


Comment ça se branche ?

La connectique de la PS2 est des plus simplifiée : au dos de la console, une sortie multi-AV pour l'image et le son analogiques et une sortie optique pour le son numérique. La PS2 est compatible avec les formats audio Dolby Digital et DTS. Pour que vos oreilles et vos voisins en profitent pleinement, utilisez un câble optique (200 à 300 F) pour relier la console à un ampli home-cinema. Pour l'image, l'utilisation d'un cordon S-vidéo disponible en accessoire est vivement recommandée. Car le câble d'origine fourni avec la console délivre une image de faible qualité. De plus, l'utilisation d'un câble RVB est fortement déconseillée car l'image obtenue est... toute verte. Contrairement aux premières versions japonaises, la PS2 européenne a été bridée pour ne pas sortir d'image RVB avec les DVD Vidéo, suite à un procès de la société Macrovision (protection contre le piratage vidéo). Correctement branchée, la PS2 est ainsi parée pour de longues heures de cinéma. Une fois le film introduit, le pilotage peut s'effectuer à distance réduite (il y a un fil !) avec la Dual Shock. Rapide mais peu ergonomique, le pad ne donne pas un accès évident aux fonctions de base de la lecture d'un DVD. Plusieurs fabricants proposent donc leur modèle de télécommande dédiée, et Sony annonce l'arrivée imminente d'un modèle spécialement conçue pour la PS2. Avec ou sans 16/9, en DTS ou simple stéréo, la PS2 n'a pas à rougir face aux platines de salon. Elle se révèle être un bon lecteur de DVD, avec une qualité d'image et de son parfaite à ce niveau de prix. Le seul reproche possible est qu'avec la PS2 vous risquez d'attraper le virus du home-cinema, et là, attention au portefeuille !

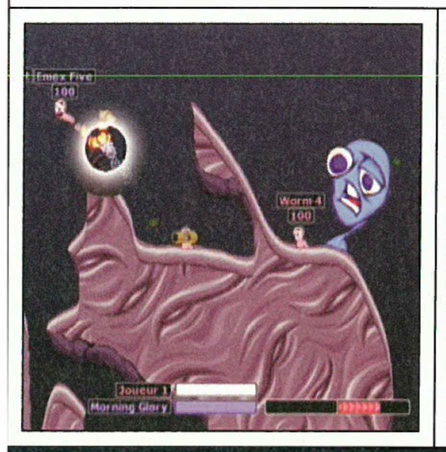
Éditeur : Virgin Interactive
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : février 2001

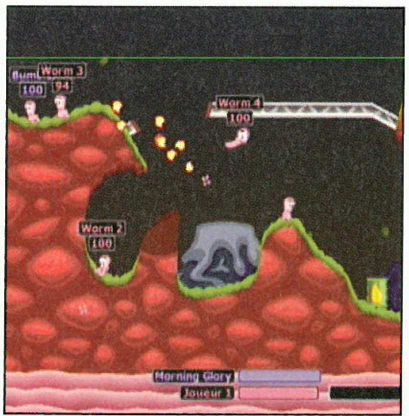
Worms World Party



Bancroft effectue un vol plané après avoir marché sur une mine.

La démo d'intro arbore un style graphique très proche des clips technos actuels.



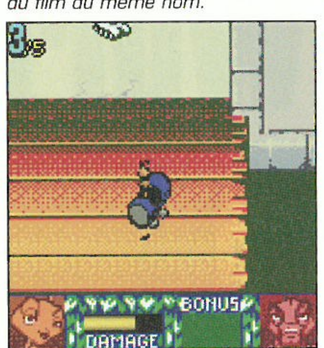




Et c'est reparti pour une nouvelle guerre mondiale chez les vers de terre ! Worms, le jeu qui a catalysé toute la rédaction par le passé et démocratisé la fourberie et l'égoïsme en guise de valeurs morales suprêmes, revient avec de nouvelles options. Parmi les réjouissances inédites, on pourra trouver un mode appelé « Wormpot » permettant aux joueurs d'accéder à 400 types de jeux ! Comme vous devez vous en douter, il sera toujours possible d'effectuer une partie rapide avec, à chaque session, un terrain de combat élaboré de façon aléatoire. La grosse « grosse » nouveauté du soft proviendra de la démocratisation des combats stratégiques entre vermisseaux à l'échelle internationale grâce à la toile de l'Internet du Web. Une fois connecté à un serveur, imaginez-vous en train d'exploser une troupe adverse contrôlée en temps réel par un autre joueur online. C'est plutôt la classe ! Sinon, l'ambiance des combats est toujours aussi délirante, avec des armes bien débiles : les moutons piégés, les bananes explosives… Les grands stratèges ne perdront pas ici leurs marques, en somme.

Fourmiz Racing

On retrouve tous les personnages du film du même nom.

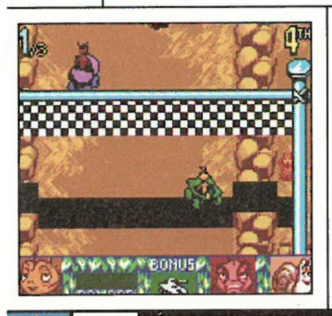


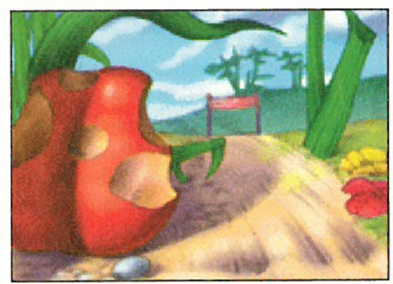
Éditeur :	Electronic Arts/LSP
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	janvier 2001



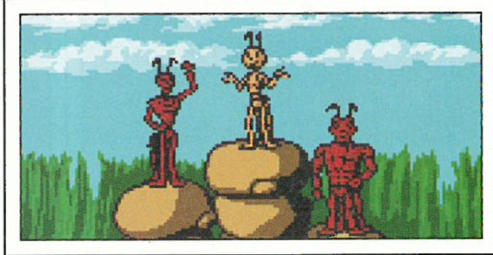
Les courses sont speed et les leaders changent souvent.

Basé sur le film d'animation en images de synthèse des studios Dreamworks, Fourmiz ne sera pas un énième titre de plates-formes, mais un jeu de course en fausse 3D isométrique. Vous disposerez de personnages (Cutter, Azteca, Bala, Mandibule…), plus ou moins performants en pilotage selon leur gabarit respectif et leur tuture. Les circuits promettent des tracés ouverts qui auront la propriété de vous embrouiller quant au sens de déroulement de la course. Pour apporter plus de piment à vos affrontements, des options de tir et de vitesse vous permettront de faire rager vos adversaires. Très beau graphiquement, le soft jouit en sus d'une fluidité d'animation assez déconcertante. Le principal intérêt de Fourmiz Racing réside dans ses joutes de vitesse en mode Multijoueur (2 joueurs), via le câble Link. Les thèmes graphiques des pistes suivront autrement les saisons de l'année, ce qui change des sempiternels univers du style « le monde de la lave ». Un produit que l'on aura hâte de goûter pour le début de l'année du Serpent.









Des bonus jonchent le sol…

Éditeur :	Electronic Arts/LSP
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	janvier 2001

Robin des Bois



Des décors de toute beauté pour la GB Color.







Les personnages de Robin des Bois sur GBC n'ont rien à voir avec la bande de rigolos qui sévit sur Canal. À ce propos, je tenais à dire que je trouve leurs sketches improvisés vraiment pourris. Enfin, pour en revenir à nos moutons, sachez que vous incarnez au départ le prince des voleurs british. Il sera possible par la suite de jouer avec deux personnages en plus : Petit Jean et un prêtre. La représentation du soft fait inéluctablement penser à un Zelda, avec des protagonistes vraiment bien animés. Mais ne vous méprenez pas sur le genre du jeu, il s'agit d'un soft d'action/aventure et non d'un RPG. Comme à l'accoutumée, chaque héros possédera ses propres caractéristiques en résistance et en armement. Par exemple : Robin décochera des flèches, le prêtre balancera des boules de feu et PJ utilisera un gros bâton. On peut même strafer ! L'interface vous permettra de switcher à volonté entre les trois gars, histoire d'apporter des angles de stratégie variés. Fort maniable pour les doigts et agréable pour les yeux, Robin des Bois risquera de faire parler de lui le jour de sa sortie.





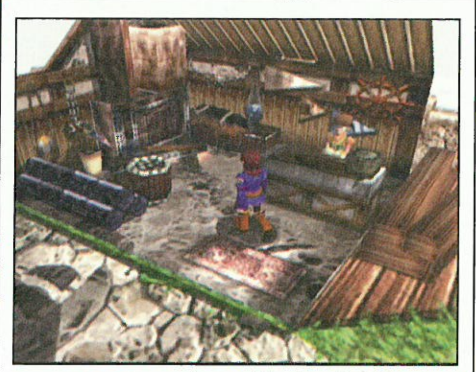
Il est également possible de « straffer » comme un malade !

Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mars 2001

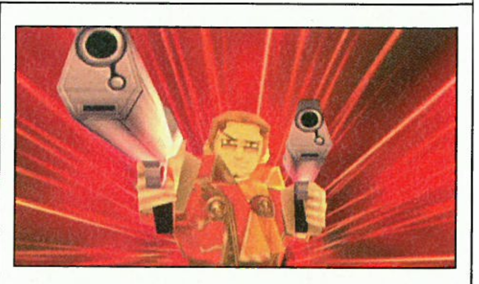
Skies of Arcadia



Les combats sont passionnants, mais peut-être un poil trop lents...



La modélisation des décors est juste excellente.





La mise en scène s'annonce bien dynamique.

Skies of Arcadia, alias Eternal Arcadia en import (9/10 dans Joypad n°102), sortira donc chez nous en mars prochain… C'est-à-dire en même temps que Grandia II et Phantasy Star Online ! Aïe aïe aïe, il va y avoir du monde au balcon des RPG en un seul mois ! Bref, si Sega risque de se faire de l'autoconcurrence sur ce coup, les joueurs seront encore une fois les grands gagnants ! Inutile de vous le cacher, de toute façon, je viens de vous rappeler la note qu'a obtenu le jeu en jap' : ce RPG est sans doute le meilleur de sa catégorie sur la console à la spirale… Il vous fera participer à une longue quête, dans un monde aérien où les continents sont de vastes îles flottantes et où les gens se déplacent dans d'énormes bateaux volants. Graphiquement, et là vous n'avez qu'à regarder les photos qui accompagnent ces quelques lignes, il émerveillera vos rétines lors des phases d'aventure en intérieur, ou encore durant les combats. Magnifique ! Vyse, le héros, ainsi que tous les autres personnages du jeu, affichent même des expressions faciales lors des joutes ! Concernant le système de jeu et le scénario, on vous en dira plus lors du test… Mais en attendant, commencez déjà à préparer vos économies, il y aura des hits en mars prochain !


Des rondelles en guise d'ombre et pas de lumière au plafond !

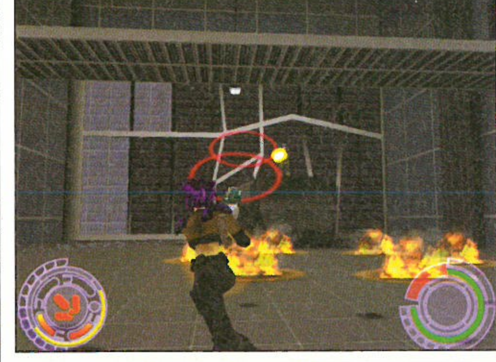
Éditeur :	Take 2 Interactive
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	mars 2001

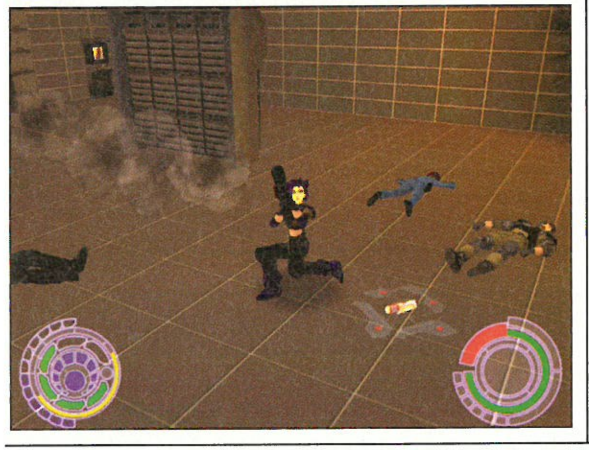


En gestation depuis plus de deux ans, ONI est un jeu qui joue les faux-semblants. Sous ses airs de jeu d'action/aventure, ce titre, développé par Bungie Software, ressemble fortement à un beat'em all !

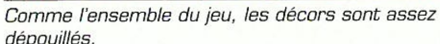


ONI








Comme l'ensemble du jeu, les décors sont assez dépouillés.




Que faut-il dire ? Que faut-il faire ? Que devons-nous penser ? Eh oui, les nanas sont de plus en plus présentes dans l'univers des jeux vidéo ! Est-ce un bien ? Oui ! Est-ce un mal ? Non ! Finalement, est-ce si important d'en parler ? Bien entendu, puisque l'univers vidéo-ludique s'enrichit plus que jamais. Jour après jour, avec l'arrivée de nouveaux jeux, de nouveaux joueurs et surtout de nouvelles joueuses, cette communauté se développe et s'épanouit. En effet, si l'on se réfère au recensement de la population mondiale, plus d'un terrien sur deux est une femme. Elles représentent donc un enjeu énorme en termes de nouvelles parts de marché à conquérir (je parle uniquement du marché du jeu vidéo !). Les hommes étant plus attirés, allez savoir pourquoi, à se divertir sur des consoles de jeux, les femmes d'aujourd'hui ne s'en laissent pas compter ! ONI (qui signifie démon en japonais) est un des premiers jeux de Take 2 Interactive sur PS2 (avec Midnight Club et Smuggler's Run), et en plus il met en scène une… femme !

Un jeu de femmes ?

Quel couturier peut d'ores et déjà concevoir les vêtements qui seront portés dans 30 ans ? Quel politicien ou astrologue peut prévoir ou prédire la place des femmes au sein du gouvernement pour les prochaines générations ? Personne, sauf moi ! Sans avoir recours à ma boule de cristal, je vois une jeune femme, belle, sexy, répondant au doux nom de Konoko qui fera partie du TCTF (autrement dit le Technology Crimes Task Force). Pourtant, faut pas l'énerver la Konoko ! Experte en arts martiaux (coups de pieds, coups de poings, coups de boule…), elle va prendre le commandement d'une mission suicidaire. Nous sommes en l'an de grâce 2032, la planète est devenue le terrain de jeu privilégié des magnats de l'information et un vaste réseau de communication recouvre la totalité de la planète. Évidemment, comme de nos jours, l'espionnage industriel et les sociétés secrètes sont connus de tous. Konoko, un des meilleurs éléments de la troupe d'élite de la police, a pour mission d'infiltrer et de démanteler cette organisation criminelle : le « Syndicat ». Dans ce jeu d'action/bastonnade, 17 missions alliant phases de poursuite, d'assaut et de reconnaissance sont prévues. Au programme, des combats avec les pieds et les poings, à l'arme blanche, mais aussi avec des armes nettement plus convaincantes comme des flingues ou des fusils de toutes sortes, que la belle sera à même de dégoter ou de dérober à ses ennemis. Dans la plus pure tradition manga, ONI reprend trait pour trait les environnements de Ghost in the Shell, avec des bâtiments démesurés et des robots aux formes arrondies. D'après Bungie Software, ONI sera doté d'un moteur 3D capable de gérer la fluidité des mouvements et des enchaînements de Konoko et possèdera une Intelligence Artificielle avancée pour tous les personnages. Il nous est pour l'instant difficile de juger la qualité de ce titre puisque aucune version jouable ne nous est parvenue. ONI ne sera sans doute pas la surprise du nouveau millénaire, mais on ne sait jamais ! Comme le dit si bien le dicton « Honni soit qui mal y pense ». Il fallait bien que je le place quelque part celui-là !

La PlayStation 2 : le nouveau veau d'or ?

Indignés. Choqués par le lancement de la PlayStation 2 au Virgin Megastore des Champs-Élysées. Une soirée qui aurait dû être une fête s'est en effet vite transformée en inévitable pugilat. Chronique d'un coup marketing cruellement efficace...



Entassés dans le hall du Virgin, des centaines de personnes allaient bientôt se battre pour une machine. Comme dirait G. Abitbol : « Monde de merde ».

Le jeudi 23 novembre au soir, Sony voulait créer l'événement au Virgin Megastore des Champs-Élysées. Cristalliser l'attention autour du lancement de sa PlayStation 2, voilà l'objectif annoncé. À 00h10, la messe était dite. Bravo, Sony avait réussi son coup. Passifs, nous venions d'assister à une pitoyable émeute. En une fraction de seconde, Paris était ainsi devenu l'épicentre de la folie PlayStation 2 en Europe, mais aussi dans le monde. C'est sûr, certains laisseront passer sans broncher, mais nous préférons nous indigner devant l'orchestration de cette émeute qui aurait tout aussi bien pu être évitée. Explications.

Brutalité et férocité

Cette soirée nous aura choqués à plus d'un titre. Tout d'abord, la sauvagerie des gens, véritables moutons, impatients d'être les premiers à s'essayer aux nouvelles sensations ludiques de la PS2. Le lancement de la nouvelle console de Sony, fut-elle si attendue, avait-il vraiment besoin d'une émeute pour être réussi ? Se battre pour « avoir le droit de dépenser 3 000 francs », une notion particulièrement cynique ne trouvez-vous pas ? Quoi qu'il en soit, lors de cette sombre soirée, certaines personnes ont dû ramper sous la foule pour échapper à cet enfer. D'autres n'ont pas hésité à jouer des poings pour se frayer un passage dans cet écœurant magma informe d'humains louant ce véritable veau d'or numérique. Résultat : trois blessés légers... trois seulement, serions-nous tentés d'ajouter. Et dire que cela aurait dû être une fête. Dans ce contexte, il paraît important de s'interroger sur les rôles joués par Sony et le Virgin Megastore. Disons qu'en choisissant cette enseigne pour organiser ce lancement, Sony misait probablement sur le côté sulfureux de la boîte de Richard Branson. Sony fut servi. Le plus étonnant, et ce qui nous dérange le plus d'ailleurs, reste que le Virgin, pourtant habitué à ce genre d'événement, a proposé une organisation des plus douteuses, entraînant un spectacle assez dangereux pour ces acteurs (dont certains malgré eux !). Pourquoi avoir entretenu un faux suspens sur le nombre de machines disponibles pendant la soirée ? Pourquoi avoir laissé tout le monde s'agglutiner autour du présentoir central, sachant sciemment que peu seraient finalement servis ? Pourquoi ne pas avoir sollicité un service d'ordre adapté à l'ampleur de l'événement ? Pourquoi ne pas avoir organisé de file d'attente comme partout dans le monde ? Pourquoi avoir mis en danger les acheteurs (les mouvements de foule peuvent si vite dégénérer)? Les français ont le sang chaud vous rétorquera-t-on... peut-être, mais dans ce cas pourquoi ne pas avoir fait en sorte de canaliser les acheteurs potentiels ? Au lieu de ça, le Virgin a tout fait pour faire monter la pression. Sony s'en est visiblement lavé les mains. Une demi-heure avant l'heure H, la situation commençait déjà à prendre une désagréable tournure. Inutile de souligner que les télévisions (présentes en masse, comme par hasard) s'en sont vite rendues compte, braquant leurs objectifs, prêtes à capturer le premier frissonnement désordonné d'une foule chauffée à blanc. Alors, bien évidemment Sony et le Virgin ne sont pas seuls responsables de ce délire collectif, mais que voulez-vous, à force d'attiser, de marteler que tous ne l'auront pas, et sans sécurité capable d'éviter les débordements... l'homme laisse parfois s'exprimer ses pulsions les plus primitives et c'est malheureusement ce qui est arrivé. Devant la monolithique maquette de la PS2, les gens se sont battus pour un objet censé divertir. Ecœurant. Ainsi, alors qu'en cinq ans de PlayStation, Sony a œuvré pour faire sortir le jeu vidéo de son ghetto, ces quelques minutes de folie auront permis aux détracteurs de notre passion de réaffirmer : « oui, les jeux vidéo peuvent rendre fous ». À ce titre, on pourra aussi se demander pourquoi Sony a articulé sa campagne publicitaire de pré-lancement sur des thèmes tels que : « Carnage », ou des images de « bain de sang » ? Oui, décidément le constructeur nippon nous avait habitué à des messages moins primitifs que cela. Triste constat.

Beaucoup de bruit pour rien

À la télévision ou sur de nombreux sites Internet étrangers, ce triste spectacle a choqué. Pourtant, plus que les faits bruts, il apparaît salutaire que la profession se soit presque unanimement indignée. Le silence aurait été trop complaisant. C'est une certitude, chez Sony on maîtrise à merveille l'arme marketing. Car oui, il s'agit d'une arme et la plus efficace de nos jours dans les pays dits civilisés. C'est d'ailleurs grâce à ce sacro-saint marketing, que la PlayStation 2 s'est imposée tout doucement comme « l'objet hype » de cette fin d'année. Une appellation peut-être un peu exagérée, même si la qualité intrinsèque de la console n'est pas ici remise en cause. Oui, des jeux extraordinaires sortiront de ses entrailles... Mais est-ce vraiment raisonnable de se jeter à corps perdu sur une machine qui, d'un point de vue ludique, doit encore faire ses preuves ? Morale de l'histoire, ceux qui nous ont lu dernièrement auront économisé 3 000 F et évité de se prendre des coups. Comme quoi...

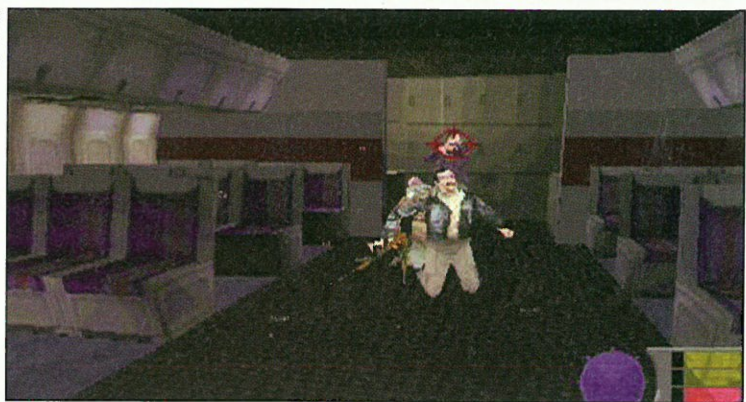
La rédaction de Joypad

PSone

Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PSone
Sortie en Europe :	mars 2001


Voilà, un SWAT en gros plan, ça donne ça. En tout cas sur Play !

Mmm, « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! »



Rogue Spear

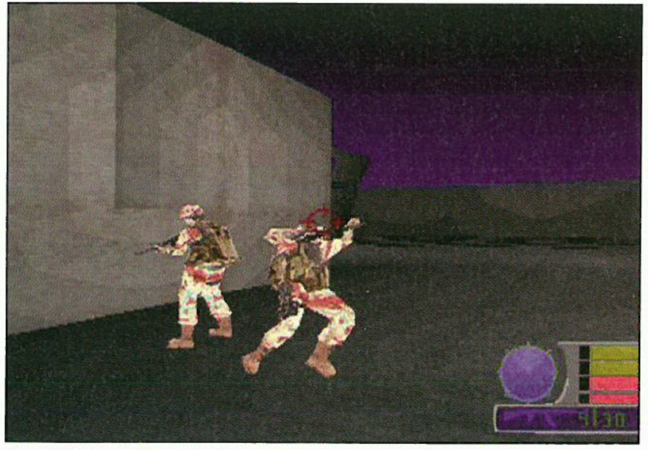
Target in sight, men down, need a frag, need a flash, cover this area, contact, escorting precious cargo... les SWAT de Redstorm reviennent sur PSone. Doit-on s'en réjouir ?



Rogue Spear, la suite de Rainbow Six, sur PSone... mouimouimoui. Ben ouais, les SWAT ça a beau être notre passion à nous, sur ce coup-là, on ne sait pas vraiment comment prendre la nouvelle. On est comme qui dirait un peu dubitatif. Pour tout vous avouer, quand la rédaction a découvert le communiqué de presse, tout le monde a rigolé nerveusement, genre : Hin ! Hin Hin. Ouais, ça donnait à peu près ça. Difficile en effet d'oublier le portage calamiteux de Rainbow Six. Sur cette console, le chef-d'œuvre de Redstorm Entertainment n'était que l'ombre de lui-même. Un massacre, un sacrilège, pire un véritable blasphème. Remarquez, petite précision au passage, ça n'a pas empêché cette bouse de cartonner méchamment. Tenez-vous bien, il s'en est écoulé plus de 500 000 exemplaires à travers le monde ! C'est bien évidemment chez Georges « dobeuliou » Bush que R6 a le mieux marché ! Même mon frangin s'est laissé piéger, j'peux vous dire qu'après avoir mis la bécane en route, il a chialé comme une fillette ! Il aurait pu me filer un coup de fil quand même, ralalah ces jeunes !

Mission impossible

Bref, quand on voit ce que les développeurs ont fait sur 32 bits, on craint le pire pour cette adaptation de Rogue Spear, cette suite étant, rappelons-le, deux fois plus sophistiquée ! Le truc qui peut éventuellement rassurer les joueurs, c'est que l'équipe de développement n'est pas du tout la même. En fait, le chantier a été confié à Saffire, qui fut à l'origine de la version N64. Le studio s'était d'ailleurs plutôt bien débrouillé. L'objectif des programmeurs est de s'approcher le plus possible de la mouture PC. Comme il existe un gouffre entre une 32 bits et un PC 600 MHz muni d'un clavier et d'une souris, certains éléments du gameplay vont toutefois devoir être sacrifiés, le feeling global sera par conséquent beaucoup plus orienté arcade. Vous vous en doutez, les principaux changements concernent surtout les phases de planification des SWAT et le système d'ordre en temps réel. Rappelons que sur PC, on pouvait contrôler jusqu'à quatre escadrons simultanément (soit huit forces spéciales), programmer des actions coordonnées pour déloger les terroristes et demander à ses coéquipiers de défendre une zone, de fragger une pièce ou bien de scruter l'horizon avec un fusil à lunette (l'option ultime !)... et encore s'il n'y avait que ça ! Faute de place, je me vois dans l'obligation de simplifier à mort. Le nombre de missions s'élèvera quant à lui à 19. Logiquement, on devrait retrouver le Kosovo (de loin la mission la plus trippante du jeu) ainsi qu'une sélection des meilleures maps de l'add-on Urban Opérations (cool !). Petite déception, compte tenu des limites de la machine, les maps ont toutefois été légerement réduites. Pour finir, Saffire nous promet des briefings entièrement doublés et un moteur 3D décent, digne des performances de la machine (Redstorm Entertainment a, paraît-il, surveillé de près l'évolution du développement). Pour le moment, nous, on n'a rien vu tourner. Rendez-vous dans quelque temps pour savoir si Rogue Spear sera décoré de la médaille d'honneur ou aura droit au peloton d'exécution !


A priori, on pourra gérer des groupes de deux SWAT. Intéressant...



Qui veut passer pour un bouffon ?

« Je dois dire que participer à un concours vraiment... décalé m'attire. Surtout si c'est Joypad qui le fait. » À l'image de ce mail d'Otakusan, vous avez été particulièrement nombreux à vouloir passer pour des bouffons. Rassurez-vous, vu les questions posées, nous en sommes aussi (des bouffons, hein, que les choses soient claires). Merci, donc, à tous les participants, et super-bravo aux heureux vainqueurs...

Les bonnes réponses de l'Apocalypse

Bon ok, certaines questions faisaient presque insulte à vos connaissances vidéo-ludiques, mais avouez que d'autres, bien fourbes, vous ont carrément fait sécher. Tenez, les questions 6 et 7 (là, déjà 90 % d'entre vous n'ont pas franchi le cap)... Quant à la question 10, nombreux sont ceux qui sont tombés dans le piège. Il était bien écrit Shin Ichi et non pas Shinji Okamoto. Et dire qu'il suffisait de lire attentivement notre booklet. Enfin, comme pourrait le dire Maître Daishi : « restons zen ».

1/ Shigeru Miyamoto est le père de la mascotte de Nintendo. Qui est-elle ?
D • Mario

2/ De quel animal Sonic descend-t-il ?
C • Un hérisson

3/ Dans quel pays la Super Nintendo s'est-elle le plus vendue ?
C • Japon

4/ Trouvez parmi ces noms, le père de la PlayStation 2 ?
B • Ken Kutaragi

5/ Quel titre est considéré comme le premier jeu vidéo ?
D • Pong

6/ Quel est le prénom de J. Allard, directeur général de la plate-forme Xbox ?
A • Jay

7/ Pour quel jeu a travaillé Hayato Matsuo ?
C • Front Mission 3

8/ Quel est la signification du mot NURBS ?
A • Non Uniform Rational B Spline

9/ Le logo de la Dreamcast japonaise représente...
B • Une spirale rouge copyrightée par les Incas

10/ Pour quelle société de jeux vidéo Shin Ichi Okamoto travaille-t-il ?
C • Sony

11/ À quel jeu Tony Hawk a-t-il participé ?
B • Tony Hawk's Pro Skater

12/ Trouvez la bonne orthographe...
C • Gregory Szriftgiser et Karine Nitkiewicz

13/ Parmi les bureaux proposés, devinez lequel est le plus classe de la rédaction...
B • Celui de Trazom et Gollum

14/ Avant d'être testeur-rideur pour Joypad, Willow alias Jean Santoni bossait pour...
A • Renault

15/ Au cours des 12 derniers mois, quel est le jeu qui a le plus tourné à la rédac' de Joypad ?
B • ISS Pro Evolution

16/ Parmi ces phrases-clés employées usuellement par Chris, laquelle provient de Maître Daishi?
C • Marcher est aussi le zen, s'asseoir est aussi le zen

Les bouffons de l'Apocalypse

Pour tout vous avouer, personne n'aura réussi à résoudre toutes nos énigmatiques-questions. Même Michael, le meilleur d'entre vous a chuté à la dernière marche. En outre, les 3/4 se sont lamentablement ratés aux alentours des questions 6 (aah Jay Allard, arf !) ou 14 (Willow chez MC Do, ben voyons). Comme quoi, tout le monde n'est pas parfait et il n'est pas si évident de passer pour un bouffon. Pour établir ce classement nous avons donc pris en compte votre rapidité. Ainsi, comme d'hab', les premiers seront... bah, euh, les premiers. Ah oui, un dernier truc au passage : que les gagnants me renvoient tous un mail (jchieze@hfp.fr) histoire d'avoir une adresse où leur envoyer les lots qu'ils ont bien mérité. Voili...

La couv' inédite Shenmue numéro 103 spécialement dédicacée
Michael Corcia

Un abonnement gratuit à Joypad pour la durée d'un mois
Aurélien Cygnus

Des pages de correction supra-collector
Mathieu Glam

Le numéro ICQ de Kendy
Sephiroth

Une PlayStation Gran Turismo complètement défoncée
Simon-Pierre Rioux

Des cartes postales Rayman à l'effigie de Trazom et T.S.R.
Gazzlevrai l'homme mystère

Un pad explosé par Traz'
Dominique Cavallier

Une canette de Coca porte-stylos « J'aime les Pokémon » dédicacée avec amour par Angel pour Gollum
Alain Collins

Un cour de gym à domicile administré par Willow
Arthur Auge

Un porte-clés Final Fantasy
Laurent Souron

Un mail au contenu louche envoyé par Karine
François Bond

La compil' des fichiers Word de l'Histoire des jeux vidéo rédigée par Papy Chris
Yann Quéméré

Un menu des Compagnons du Terroir
Tristan Picard

Un Filtranet
Romain Batigne

Un deuxième Filtranet
Pierrick Le Tiec

Toute l'estime de M. Zlu
Stéphane Cambier

Eidos veut gagner des millions

Et voilà, devant le succès de cette « grande messe cathodique », Eidos a décidé de produire le jeu « Qui veut Gagner des Millions » sur PSone et Dreamcast. Ben voyons. Rassurez-vous, nous ne serons pas les seuls touchés par la déferlante. Ainsi, outre l'Angleterre et les États-Unis qui ont déjà été sabordés intellectuellement parlant, le jeu sera disponible en Allemagne, Espagne, Norvège, Danemark et Suède. Génial, comme ça, désormais on va pouvoir jouer à devenir super-intelligent en répondant à des questions bien débiles. Perso, je n'ai rien contre, remarquez, mais le seul truc qui me gêne reste que l'intérêt de l'émission était de pouvoir « réellement » gagner des millions... là, à part payer son jeu, je ne vois pas ce qu'on peut gagner, mais bon, il doit bien y avoir un moyen de ruser...

La saga des développeurs

Par Papy Chris

Activision : Un dinosaure toujours vivant

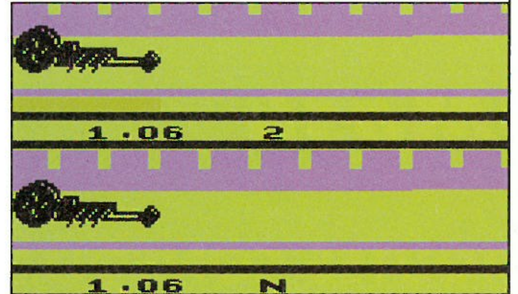
Damned, après « l'Histoire des jeux vidéo », je pensais être peinard et pouvoir passer des fêtes de fin d'année tranquilles, au coin du feu, faisant tournoyer un verre de Chivas Regal entre mes mains expertes. Que nenni, me dit Trazom, et si tu faisais une nouvelle rubrique sur l'histoire des développeurs de jeux ? Euh, mais oui, bien sûr, avec plaisir (argh !)...

ACTIVISION®

Me voilà donc parti vers d'autres contrées ludiques, là où le jeu et l'histoire s'entrecroisent à nouveau. Activision... voilà une société qui existe depuis plus de 20 ans déjà et sur laquelle il y a tout de même pas mal de choses à dire. Dont acte. Revenons un peu en arrière. Pendant les années 70, les premières batailles vidéo-ludiques font rage, mais c'est tout de même Atari, avec sa console Atari VCS 2600 (VCS = Video Computer System) qui rafle largement la mise. De nombreuses personnes travaillent au sein d'Atari, mais comme souvent à l'intérieur de grands groupes, quelques individus, qui ne se sentent pas traités à leur juste valeur et ne sont pas davantage considérés que comme des « travailleurs à la chaîne » décident, en 1979, de s'en aller pour fonder leur propre société. Ces quatre personnes sont David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead et Larry Kaplan. La société qu'ils monteront aura pour nom Activision et sera financée par un certain Jim Levy, qui investira sur le coup 700 000 dollars.

Sur les chapeaux de roue...

C'est en 1980, le 25 avril très exactement, qu'Activision annonce officiellement son statut de premier éditeur-tiers de jeux vidéo sur consoles.

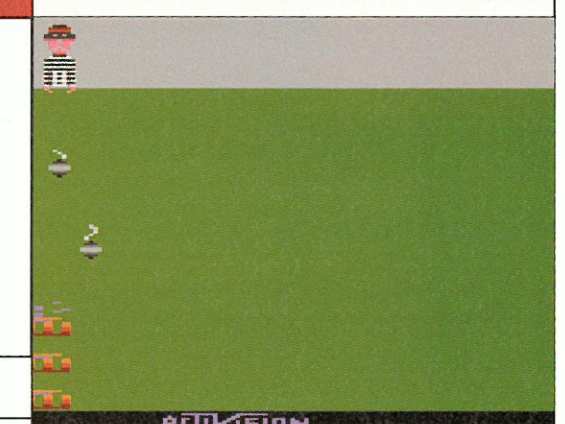


Dans Dragster (1980), il faut essayer de franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée. Les courses ne durent pas plus de dix secondes.



Skiing (81), un des tout premiers jeux à inclure un scrolling vertical.

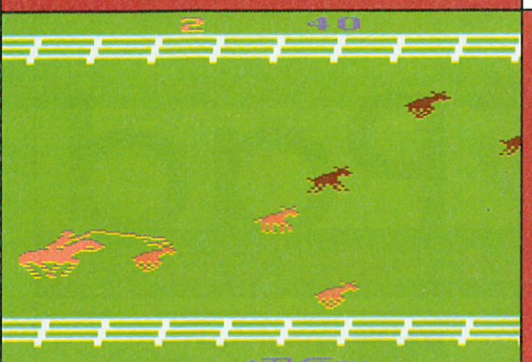
Atari poursuivra la nouvelle compagnie en justice (ses quatre fondateurs ayant tout de même compté pour plus de la moitié des ventes de jeux VCS 2600 lorsqu'ils faisaient partie d'Atari), parlant de « concurrence injuste » et de « conspiration visant à s'approprier des secrets commerciaux ». Le procès fera pas mal parler de lui à l'époque, mais se terminera finalement par un arrangement à l'amiable. Activision ne se laisse donc pas démonter et sort son premier jeu pour Atari 2600 : Dragster (inspiré du titre arcade d'Atari Drag Race). Ce dernier se vendra à plus de 500 000 exemplaires et comptera pour plus de la moitié des revenus de la société sur sa première année fiscale. Le début des années 80 voit s'enchaîner les hits : Fishing Derby, Checkers, Boxing, Freeway, Kaboom !, Ice Hockey, Laser Blast, Pitfall !, Stampede, Crackpots, Seaquest, Frostbite, Dolphin, Chopper Command, Keystone Kapers... La liste est longue. Parmi tous ces titres Atari 2600, certains sont plus importants que d'autres. Fishing Derby, par exemple, est un jeu dans lequel David Crane a ajouté un élément tout bête : un requin. Ce dernier change complètement le gameplay du jeu et le rend beaucoup plus prenant. Chaque production future d'Activision tentera alors d'implémenter son propre « Shark Element »... Pitfall !, lui, sera le best-seller de la société et s'écoulera à plus de 4 millions d'exemplaires. Pas mal pour un jeu qui tient sur 4 petits Ko... Entre 1980 et 1984, tout se déroule donc à merveille, mais le « krach » vidéo-ludique de l'époque n'épargnera personne et les profits de la société tombent bientôt au plus bas, passant d'un bénéfice de 66 millions de dollars en 82 à une perte de 3 millions en 84...



Plus d'un million de cartouches de Kaboom ! (81) ont trouvé acquéreur. C'est l'adaptation libre d'un jeu d'arcade d'Atari : Avalanche.

Le creux de la vague

En 1984, trois des quatre fondateurs d'Activision quittent la société, soit pour retourner chez Atari (Larry Kaplan), soit pour former une autre compagnie nommée Accolade (Alan Miller et Bob Whitehead). David Crane, lui, restera jusqu'en 87 puis quittera la société pour rejoindre, plus tard, l'équipe d'Absolute Software. Après le krach boursier de 83, rien ne va plus. Activision continue tout de même de produire des jeux, notamment pour le Commodore 64 et l'Amiga, mais sans grand succès. Atari s'évanouit face à la concurrence (Nintendo et Sega pour le marché des consoles 8 bits sont intouchables) et Activision s'en retrouve fort marri même

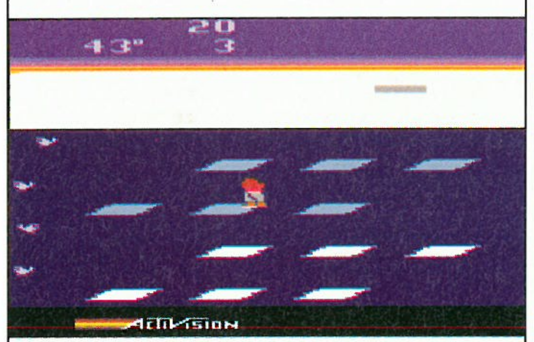


Dans Stampede (81), vous devez attraper des veaux au lasso et les attacher. Ce jeu a connu un joli succès au Texas...

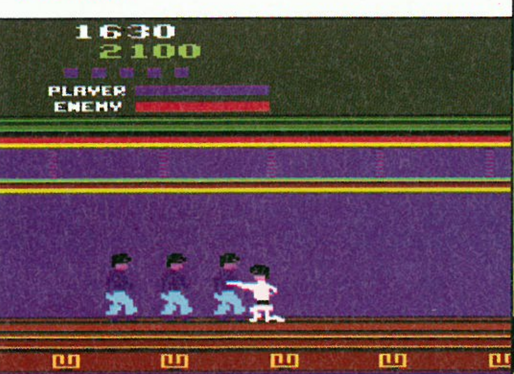
s'il rachète, en 87, Infocom. L'année suivante, en 88, la compagnie change de nom et devient Mediagenic. Cette dernière se spécialise dans le software pour Macintosh et propose des logiciels de traitement de textes et autres applications. Les pertes nettes s'accumuleront pour atteindre un abyssal 60 millions de dollars en 91. Alors que tout semble perdu, Mediagenic trouve des repreneurs juste avant le dépôt de bilan, en la personne de Bobby Kotick, associé alors à Howard Marks. Ces derniers, des entrepreneurs, s'allient à un « nabab » des casinos, Steve Wynn, qui leur accordent la liberté financière nécessaire pour remettre Activision - qui récupère son nom original - sur les rails. La société s'intéresse alors à une vaste plate-forme de machines en expansion : le PC.

Un nouveau départ

Activision fait figure de véritable miraculé lorsqu'on jette un coup d'œil en arrière. Mais sa restructuration a été ardue. D'abord, la compagnie a déménagé à Los Angeles afin de se rapprocher d'Hollywood et du vivier de jeunes talents qui s'y trouvent. Les premiers titres à voir le jour durant cette période de renouveau seront « Pitfall : the mayan adventure » et « Return to Zork », inspiré des jeux d'aventure en textes d'Infocom (le premier Zork a vu le jour en 1982). L'histoire de « Spycraft » est également intéressante puisqu'elle aura permis le travail commun, pour la première fois sur un jeu vidéo, d'un ancien directeur de la CIA et d'un ancien général du KGB... Mais c'est « Mechwarrior 2 », en 95, qui remet définitivement Activision sur le chemin du succès en étant proclamé quasi-unanimement « jeu de l'année ». S'ensuivra une longue liste de titres dont Activision ne sera plus nécessairement le développeur, mais plutôt l'éditeur ou le distributeur. Citons Heavy Gear, Legacy of Kain, Civilization : Call to Power ou encore Vampire : the Masquerade, mais il y en a bien d'autres encore. Plus près de nous, lorsqu'on évoque Activision, on pense à Tenchu ou a Tony Hawk, qui sont d'excellents titres chacun dans leur genre. S'étant adapté au vaste marché du jeu vidéo et à son inévitable côté business, Activision connaît désormais un destin financier assez brillant. Tant qu'il nous propose d'aussi bons jeux, on ne va pas s'en plaindre...



Frostbite (83) est un peu un mélange de Q-Bert et de Frogger.



Kung-Fu Master (88), adaptation de la borne d'arcade de Irem.

Les créateurs parlent de leurs jeux

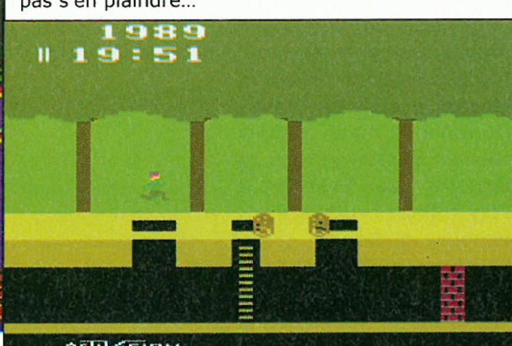
David Crane, à propos de Dragster :
« Nous avons créé un jeu prenant capable de retenir les gens pendant des heures, même si chaque partie de Dragster ne durait finalement que quelques secondes. Un jour, le fils d'un de mes amis est venu me voir en me disant qu'il allait me tuer. Il était d'une famille italienne de Chicago, je me suis donc posé des questions... Plus sérieusement, je pense qu'il venait de passer trois nuits d'affilée sur Dragster et qu'il n'en pouvait plus ! ».

Larry Kaplan, à propos de Kaboom ! :
« Les jeux d'aujourd'hui mettent l'accent sur la réalisation, notamment les graphismes ou le son, mais rien n'est plus important que le gameplay. Kaboom ! en est un exemple parfait. Sa jouabilité extrêmement simple et prenante peut s'apparenter à celle de Tetris. L'Atari 2600 permettait de créer ce genre de jeux ».

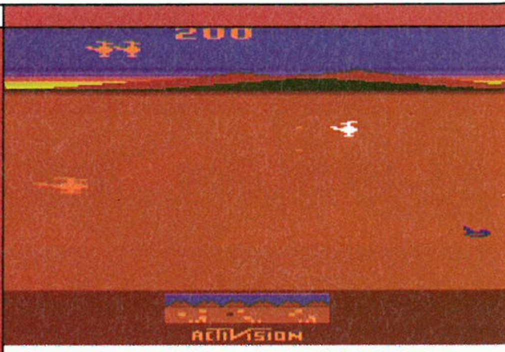
David Crane, à propos de Pitfall ! :
« À l'origine, je voulais créer un jeu avec un homme qui courait. Il fallait que j'en fasse quelque chose d'amusant alors j'ai pensé « bon, il doit bien courir quelque part... ». Et puis j'ai dessiné un chemin, et j'ai décidé que le tout se passerait dans une jungle. Les éléments se sont mis en place en une dizaine de minutes. C'était une idée simple mais qui a engendré un nouveau genre ludique : le jeu de plate-forme vu de côté ».

Steve Cartwright, à propos de Frostbite :
« Je pense que Frostbite est un des titres les plus jouables que j'ai créés. Vers la fin du jeu, les éléments se déplacent si vite à l'écran que le joueur réagit à l'instinct. À l'époque, tout était nouveau et nous découvrions tout le temps de nouvelles choses. Il est agréable de voir que certains d'entre eux sont toujours d'actualité aujourd'hui ».

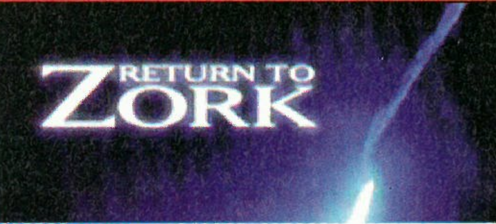
Bob Withehead, à propos de Skiing :
« Je ne suis pas un fan de ski, simplement nous avons procédé par élimination et essayé de voir de quoi nous n'avions pas encore « profité ». Les programmes du samedi après-midi à la télé, avec toutes les retransmissions sportives, étaient une grande source d'inspiration pour nous. Avec Skiing, j'ai voulu donner au joueur la sensation de s'essayer à une vraie descente à ski. Je voulais aussi créer un jeu pour les gens incapables de rester concentrés bien longtemps. Voilà pourquoi Skiing est très court, mais on peut aussi y rejouer tout le temps ».



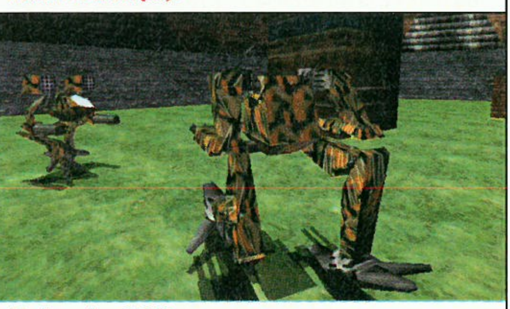
Pitfall! (82) incluait 255 écrans de jeux.



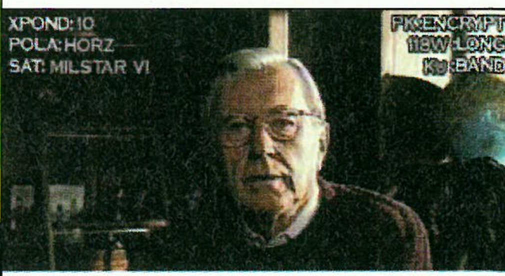
Chopper Command (82), un jeu inspiré de Defender, en Arcade.



Return to Zork (93).



Mechwarrior 2 (95).



Spycraft (96).

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Après des lancements fracassants aux États-Unis et en Europe, nous avions quitté la PlayStation 2 au faîte de sa gloire. Pourtant, en un mois, la tendance s'est quelque peu inversée. Au Japon, tout d'abord, les ventes s'effondrent au détriment de la Game Boy Color, tandis qu'aux States, c'est la PSone et la Dreamcast qui font le plein. Pourquoi un tel revirement ? Eh bien, tout simplement parce que la pénurie de PS2 est une réalité, tandis que les bons jeux se font attendre. Quoi qu'il en soit, la concurrence profite amplement de cette situation. Tel est pris qui croyait prendre...



Au cœur de la GameCube

Lors de la présentation de la GameCube et de la Game Boy Advance au SpaceWorld, Hiroshi Imanishi, directeur du management chez Nintendo Japon, profita de l'occasion pour faire part des ambitions de sa société...

Vers quoi allez-vous vous concentrer avec la GameCube ?
Nous souhaitons générer une sorte de dynamisme autour de cette nouvelle console, la possibilité d'y connecter la Game Boy Advance étant l'un des premiers exemples concrets.

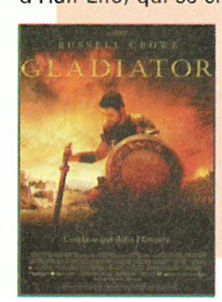
Pouvez-vous nous en dire plus sur la version Matsushita de la GameCube ?
Le développement de la GameCube de Matsushita est actuellement bien avancé et devrait normalement être disponible en même temps que notre machine. La seule véritable différence viendra de son lecteur de DVD Vidéo.

Vous présentez la GameCube comme une machine très accessible pour les développeurs...
En effet, au cours du développement de la GameCube, nous avons toujours veillé à la rendre le plus accessible possible. Nous ne voulons surtout pas rééditer les erreurs commises avec la Nintendo 64. Par exemple, la démo Mario 128 que nous avons présentée au SpaceWorld a été faite par Shigeru Miyamoto en seulement 3 jours. J'étais d'ailleurs très impressionné. Nous souhaitons nous orienter vers de nouvelles formes de jeu, comme les portes ouvertes par Internet, mais tout d'abord il nous faut nous concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire les jeux ! Nous nous sommes beaucoup entretenus avec les développeurs afin de savoir ce qu'ils voulaient, et comment ils le souhaitaient. La GameCube n'est autre que le reflet de leurs attentes.

Êtes-vous confiant quant au succès de la Game Boy Advance ?
Très sincèrement, je ne me fais pas trop de soucis. Après avoir vu et m'être essayé à cette nouvelle portable, je peux vous assurer avoir entièrement confiance en son potentiel à étonner les joueurs. Actuellement, nous prévoyons de produire 1 million de Game Boy Advance pour sa sortie en mars prochain au Japon.

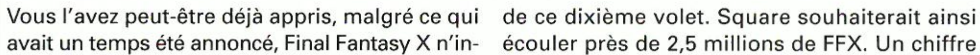
Havas à toi, Gladiateur !

Gladiator, moui moui moui. Un bon film d'homme et bientôt un jeu vidéo peut-être bon, ou peut-être pas, qui sait. Enfin, que vous appréciez les films de gladiateurs ou non, la question n'est finalement pas là puisqu'il s'agit en fait de vous apprendre que Havas Interactive vient d'obtenir les droits d'adaptation du fameux film de Dreamworks pour en donner sa vision vidéoludique. C'est d'ailleurs Sierra (les créateurs d'Half-Life) qui se chargera de cette petite (ou grosse) production qui risque de faire du bruit lorsqu'on connaît les talents des développeurs, ainsi que la qualité du film dont ils s'inspirent. Verrons-nous enfin poindre la fin du règne des adaptations pourries ? P't-être bien finalement.





Final Fantasy X : chez Square on y croit



Vous l'avez peut-être déjà appris, malgré ce qui avait un temps été annoncé, Final Fantasy X n'intégrera finalement aucun élément jouable sur le Net ! Dommage, mais d'après Hisashi Suzuki, patron de Square, les serveurs PlayOnline nécessiteraient encore quelques tests. Pourtant, cela n'empêchera pas Square de sortir son jeu en temps et en heure, c'est-à-dire au mois de mars prochain. En parlant de lancement, Suzuki s'est d'ailleurs entretenu sur les prévisions de ventes de ce dixième volet. Square souhaiterait ainsi écouler près de 2,5 millions de FFX. Un chiffre énorme lorsqu'on considère le parc actuel de PlayStation 2 installé au Japon... et c'est justement ce qui inquiète Suzuki San. Pour ce dernier, le succès du jeu sera conditionné par le nombre de consoles vendues, et il espère de tout cœur rééditer le coup réalisé par Final Fantasy VII, qui avait fait décoller les ventes de PlayStation au Japon en 1997.





Fin de siècle difficile pour la PlayStation 2

Après un départ en fanfare, la PS2 éprouverait-elle quelques difficultés à trouver son second souffle ? C'est en tout cas la situation qui se profile au Japon où, d'après une étude menée auprès de 3 500 boutiques, les ventes de la console auraient chuté d'environ 24,6 % dans la période précédant Noël. Un véritable plongeon qui fait les affaires de la Game Boy Color, éternelle survivante. En seconde position, la PSone parvient aussi à tirer son épingle du jeu. Même la Nintendo 64 a enregistré une hausse de 6 % de ses ventes. Bon, bien évidemment l'avenir de la PS2 n'est pas pour autant obscurci car vu les jeux de Noël (The Bouncer, Dark Cloud, etc), la bête devrait reprendre quelques couleurs... Néanmoins, aux États-Unis, à cause de la pénurie de PS2 il faut l'avouer, les ventes se sont aussi effondrées de 71 %, tandis que la Dreamcast progressait de 104 %. Quoi qu'il en soit, voici clairement le premier signal d'alarme de la part des joueurs nippons. Eh oui, c'est bien de vendre une machine de rêve, mais l'essentiel reste avant tout de proposer des jeux à la hauteur ! Et là, ils se font un peu désirer...



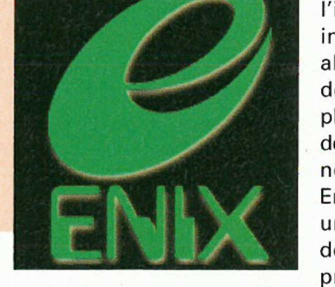
And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de décembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois de novembre. Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (États-Unis).

TOP 5 JAPON : Mario Tennis GB (GBC) • Tales of Phantasia Dungeons (GBC) • Custom Robo V2 (N64) • Fist of the North Star : Savior of the end of a Century (PSone) • Shin Megami Tensei Devil Children : Black Book (GBC) **• TOP 5 EUROPE :** Driver 2 (PSone) • FIFA 2001 (PS2, PSone) • Le Monde ne Suffit Pas (PSone) • Shenmue (DC) • Pokémon Pinball (GBC) **• TOP 5 ÉTATS-UNIS :** Final Fantasy IX (PSone) • Pokémon Silver & Gold (GBC) • The Legend of Zelda Majora's Mask (N64) • Shenmue (DC) • Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSone, DC)

Dragon Quest VIII, sur les traces de son aîné ?

Question bien existentielle (oui, au moins), lorsqu'on se souvient qu'il aura fallu attendre près de 5 longues années avant de voir poindre le septième volet de la série. Visiblement un peu énervé par cette situation (et oui, pendant ce temps l'argent ne rentre pas dans les caisses), Keiji Honda, président d'Enix, a confirmé que le développement de Dragon Quest VIII avait bel et bien débuté. Bon alors, bien évidemment, nous n'en sommes encore qu'aux balbutiements, mais Honda a néanmoins affirmé que le titre devrait voir le jour dans le courant 2002 sur... hum, eh bien nous ne savons pas trop encore. La PlayStation 2 fait partie des possibilités, mais rien de confirmé pour l'instant. Il est en tout cas intéressant de remarquer, alors, que l'ensemble des développeurs mettent de plus en plus de temps pour développer sur les machines nouvelle génération. Chez Enix on ambitionne de créer un nouveau Dragon Quest deux fois plus vite que le précédent. Fortiches les gars, enfin si vous parvenez (pour une fois) à respecter les délais.



La GameCube se cherche un logo

Récemment nous avions eu le droit à la spirale maya, puis au bleu PS2, sans parler du fameux X... il fallait donc que Nintendo se trouve aussi une identité visuelle pour sa future GameCube. En effet, jusqu'à présent aucun logo n'avait été présenté pour la console de Nintendo et visiblement cela manquait. GameCube, oui c'est vrai cela faisait un peu longuet comme abréviation. Finalement, c'est désormais officiel, Nintendo révélera son logo (ainsi que ses premiers jeux jouables !), lors du prochain E3 qui se tiendra à Los Angeles en mai prochain. Aaaah ce qu'on a déjà hâte d'y être ! Ok j'avoue, plus pour les jeux que pour le logo, mais bon si ça peut les aider à avancer...



Infogrames se paie les services de Sangoku



La rumeur traînait ses guêtres sur le Net depuis quelques mois, mais désormais les spéculations ont rejoint la réalité : Infogrames développera bien des jeux estampillés Dragon Ball Z. Alors, je sais, la série commence un peu à dater, mais dans le fond elle reste toujours aussi surpuissante, et en outre, le mot « Dragon Ball » semble être l'un des plus recherchés sur le Net. Si vous n'étiez pas encore supra-convaincu de l'aura de la série, sachez aussi qu'aux Zéta-Zuni, chaque jour, c'est près de 1,5 million de personnes qui s'affalent devant leur télé pour suivre les redifs. Allez j'avoue, je les comprends quelque part vu que je fais la même chose grâce à la chaîne Manga ! Trop bien.

Zique Pad

Après avoir parcouru pendant deux mois les univers enjoués et chaleureux de la saga Zelda, il fallait bien nous diriger vers des thèmes plus sombres, un tantinet plus matures. La sortie de Resident Evil 3 sur Dreamcast nous offre cette opportunité. Pourtant, qui dit musiques angoissantes, ambiance musicale étouffante, ne sous-entend pas nécessairement compositions bâclées... loin de là. Le Bio Hazard Orchestra Album vous le prouvera de manière somptueuse. Pour conclure, nous effectuerons un crochet chez les ninjas de Tenchu premier du nom, histoire d'élargir le spectre aux excellentes mélodies nipponnes...

Par Gollum

Bio Hazard 3 Last Escape

• **Référence** : CPCA 1030-1 • **Compositeurs** : Masami Ueda et Soari Maeda
• **Durée** : Disque 1 : 52'56 (39 plages) • Disque 2 : 70'06 (47 plages)

Note : 8/10

Au même titre que les graphismes sombres ou que la mise en scène pensée pour susciter l'angoisse, la bande-son d'un Resident Evil se devait d'être particulièrement réussie. En effet, si un seul de ces trois éléments n'étaient pas à la hauteur, il plomberait instantanément toute l'ambiance du titre. Pour ce troisième volet, Masami Ueda (déjà en charge des musiques de RE1 et 2) a été rejoint par Saori Maeda afin de conférer aux thèmes développés ici plus de percussion. Ainsi, si on les compare aux nappes sonores lentes et un peu dissonantes de Resident Evil premier du nom, les musiques de ce RE3 ont vraiment gagné en maturité. C'est une évidence : le style est maîtrisé à la perfection. Néanmoins, la force de cet album provient de son impressionnante habileté à alterner les thèmes, à brasser les émotions. Ainsi, des plages contemplatives comme Her Determination ou The City of Ruin pourront aisément vous faire ressentir la désolation qui a touché Raccoon City, tandis que les chœurs distants et les sonorités suaves de la flûte traversière apportent un côté irréel, presque touchant à ces passages. Le duo Ueda/Maeda n'a pas pour autant oublié que la mission première de leur bande-son restait d'oppresser le joueur. Plus que jamais ils y parviennent avec maestria. Grâce à l'impact lugubre d'une cloche, au jeu rapide des cordes ou encore à l'intervention impromptue des percussions, des thèmes tels que : Feel the Tense, The City without Hope, mais surtout Ominous Presentiment (la musique du beffroi !), vous mettront rapidement mal à l'aise. Resident Evil 3 est aussi l'un des premiers de la série à mettre clairement en avant des thèmes propres à chaque personnage rencontré au cours de l'aventure. Grave au départ, mais teinté d'accentuations plus rassurantes par la suite, Carlos' Theme présente ainsi à merveille le caractère changeant de ce héros. Dans un autre registre Nicholai's Theme se fait beaucoup plus calme, même si les nappes sonores suffisent à prendre conscience des comportements louches de cet homme. Il faut ainsi avouer que les musiques de ce RE3 s'illustrent par leur aspect descriptif. Le choix judicieux des instruments, d'ailleurs très bien synthétisés, et la richesse de la composition, créés alors un univers musical très complexe, très accrocheur. Probablement l'un des tout meilleurs albums de la série. À noter aussi que la version Collector est vendue dans une sacoche ensanglantée contenant ce double CD, ainsi qu'un T-shirt blanc avec une large trace de main rouge d'hémoglobine. Faut être fan, et ami du bon goût ça paraît clair, mais si tel est le cas, ça vaut carrément le coup...



Avis

Bio Hazard 3 Last Escape est avant tout réservé aux fans d'ambiances lugubres. Néanmoins la richesse des thèmes fait que chacun pourra y trouver musique à son goût. Un excellent album donc, successivement mélancolique, percutant, effrayant... quelque part envoûtant.



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Bio Hazard Orchestra Album

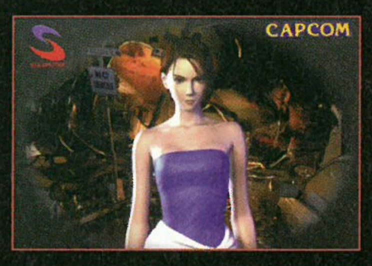
• **Référence** : CPCA-1034 • **Durée totale**: 54'41 (12 plages) • **Compositeur** : Masami Ueda

Avis

Si quelques passages paraîtront un peu cacophoniques à l'oreille de certains, cet album reste néanmoins excellent. Bio Hazard Orchestra Album n'est donc peut-être pas parfait, mais les amateurs du genre tomberont instantanément sous le charme. Personnellement j'adore.



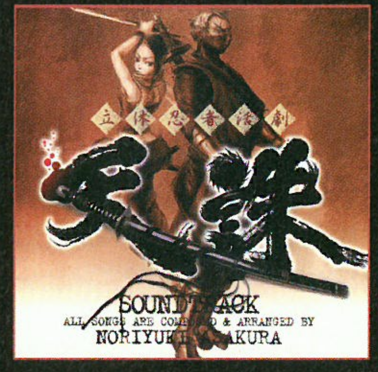
Je dois me confesser. Je suis un fan absolu de la série des Resident Evil. Rien que d'y penser fait rejaillir en moi des montagnes de souvenirs tous plus agréables les uns que les autres. Flippant, trippant, oui ces jeux sont géniaux... et leurs musiques y contribuent beaucoup. Ainsi, quelle ne fut pas ma joie en apprenant la sortie d'un album orchestral (c'est-à-dire réalisé avec un véritable orchestre, de vrais instruments et tout et tout). Au final, peu d'albums de musique de jeu m'auront autant transporté que celui-ci ! J'avoue, adorant la série, mon avis est un peu tronqué, mais tout de même. En effet, Kazunori Miyake (qui s'est chargé d'arranger les thèmes des OSV) a su restituer le sentiment d'oppression des compositions originales, tandis que l'orchestre apporte une puissance supplémentaire aux douze partitions développées ici. En fait, l'album est découpé en quatre parties distinctes. Deux plages de RE1, cinq plages de RE2, quatre plages de RE3 et une dernière plage un peu particulière dont je vous laisse découvrir le contenu. On obtient des musiques mémorables alternant mélancolie et rythme féroce, le tout souligné par un choix d'instrumentation particulièrement judicieux. Dès l'ouverture, un orgue au timbre majestueux vous accueillera en reprenant le thème principal de Resident Evil 1. À part quelques libertés prises ça et là, cet album étonne par le respect qu'il a des pièces originales. Dans le fond, vous aurez l'impression d'écouter les meilleurs moments de trois premiers Resident Evil, le tout en qualité orchestrale. The Ultimate Bio-Weapon Medley, par exemple, constitue un véritable régal. Le ton est là, et l'affrontement entre les cordes et les cuivres apporte une véritable dynamique. Et que dire de The Beginning of the Story (la musique de la cinématique d'intro de RE2) ? Bien pêchue, bien interprétée...Vraiment excellent. Un seul regret peut être... qu'il n'y ait que 12 plages. Espérons qu'un second album de ce genre soit déjà en préparation.



Tenchu

• **Référence** : SRCL-4224 • **Durée totale**: 56'49 (12 plages) • **Compositeur** : Noriyuki Asakura

En toute bonne foi, les musiques de Tenchu 1 nous aurons plus marqué que celle du second opus. Pour tout vous dire, si nous avons (Chris en premier lieu) autant trippé sur ce jeu, la bande-son composée par Noriyuki Asakura n'y est pas étrangère. Dès l'ouverture, un chant puissant, mais élégant donne le ton. Les percussions sont sourdes et les instruments alternent entre la modernité et la tradition nipponne. Un tourbillon sonore qui ne peut laisser insensible. Par la suite, chaque musique est précédée d'une courte mise en situation constituée de quelques pas furtifs dans la nuit, d'incisifs coups de katana. L'ambiance du jeu était excellente, celle de cet album l'est tout autant. Missho wo Hakobe, l'une des toutes premières pièces, symbolise bien l'esprit de Tenchu. Les cordes, les clochettes percutent violemment les accords plaqués énergiquement au piano avant de laisser place à des nappes sonores plus évanescentes, plus mystérieuses. Par la suite, dans Horyo wo Tasukedase, le thème des cavernes,





prolongera cette tendance mystique très présente dans le jeu. Toutefois, la musique sert un propos, celui d'accompagner le ninja et de souligner, par des ponctuations musicales interposées, ses agissements. C'est probablement pour cela que le jeu de percussions reste très présent dans chaque plage comme s'il soulignait les moments d'action. Une situation à mettre en parallèle avec la solennité de certains passages, comme dans Jakyo Manji Kyo no Goshintai. Le ninja est un tueur, certes, mais ce n'est pas un vulgaire brigand. À ce chapitre, les compositions de Noriyuki Asakura retranscrivent à merveille cette noblesse. Ainsi, deux aspects majeurs se dégageront finalement de cet album. La force des musiques toujours en mouvement, jamais lancinantes d'un côté et l'efficace contraste entre instruments traditionnels et sonorités plus électroniques de l'autre. Un album somptueux qui ne nécessite pas d'avoir joué au jeu pour pouvoir pleinement en profiter... un élément assez rare pour être souligné.



Avis

Ambiance musique colorée pour un album d'exception. L'utilisation de véritables instruments confère, en outre, une véritable pureté aux différents thèmes développés avec grandeur. Un album rafraîchissant même s'il reste finalement très sérieux. Fascinant... comme un ninja.

CONCOURS ZELDA MAJORA'S MASK



Notre spécial Zelda des deux derniers mois vous a visiblement donné des idées. Certains d'entre vous m'ont aussi envoyé des mails pour me demander si d'autres albums issus de la saga étaient en préparation... et là je vous répondrai : « oui, il en existe un et vous pouvez même le gagner en participant à notre concours ! ». En effet, grâce au soutien de Nintendo, nous allons mettre à votre disposition pas moins de 100 CD de Zelda Majora's Mask ! Un album Best Of s'étendant sur deux copieux CD et qui propose en outre quelques bonus tracks inédits. Alors bien sûr toutes les plages de la version japonaise ne sont pas là, mais vous en aurez tout de même pour plus de 2 heures de musique... Alors attention, seuls les 100 premiers lecteurs qui en feront la demande recevront par la poste cette galette Collector ! Envoyez-moi un mail à jchieze@hfp.fr, ou écrivez-nous au plus vite à l'adresse suivante : Joypad Opération CD Zelda, 124 rue Danton, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et voili voilou...



GAME BOY

OLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR .	
AUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
LIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
LIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
M + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
INK (CO OU PO)	39 F
EMOIRE	199 F
VEC LUMIERE	39 F
HT (CO OU PO)	39 F
OM (CO OU PO)	249 F

S DU MANS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
E BOARDING (CO)	149 F
PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F
UX MARTIENS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
UX MARTIENS 2 REVANCHE (CO)	229 F
CO)	229 F
N (CO)	249 F
3 +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ET OBELIX CONTRE CESAR (CO)	229 F
OWER 1 (CO)	199 F
OWER 2 (CO)	199 F
ERAMS (CO)	199 F
NK (CO)	229 F
JT (CO)	129 F
LOLA +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
E (CO)	199 F
PALACE 2 (CO)	199 F
CO)	199 F
IAN (CO)	199 F
DE (CO)	129 F
ON VOL:2 à L'UNITE	229 F
R+JOUST (CO)	169 F
RE (CO)	229 F
(CO)	229 F
KONG COUNTRY (CO)	249 F
PPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
NE (CO)	149 F
D GRAND PRIX 2 (CO)	229 F
VOLANT+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
T LEGEND (CO)	199 F
X 2000 (CO)	229 F
OF MIGHT & MAGIC (CO)	229 F
MILLENIUM (CO)	229 F
McGRATHS.CROSS 00	199 F
DDEN 2000 (CO)	199 F
(CO)	169 F
UT KINGS 2000 (CO)	229 F
LA BETE (CO)	229 F
OKETS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
TUNES+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
JKE+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
JKE TRAIN DESPERADOS (CO)	229 F
TETRIS (CO)	199 F
OLF (CO)	199 F
ACING (CO)	249 F
CHINES 1 ET 2 (CO)	199 F
DES SCHTROUMPFS (CO)	229 F
RT (CO)	199 F
2000 (CO)	199 F
(CO)	229 F
PPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
DARK (CO)	249 F
BLEU	229 F
JAUNE	229 F
PINBALL	249 F
TRADING CARD (CO)	199 F
(CO)	199 F
RUMBLE BOXING (CO)	199 F
GARROS 2000 (CO)	169 F
ELDORADO (CO)	229 F
MPFS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
TER+MOON PATROL (CO)	169 F
RS RACER (CO)	199 F
T SOCCER (CO)	229 F
OODS PGA 2000 (CO)	229 F
ROS MINET+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
R DU MONDE EN 80 CHATS (CO)	229 F
E FOX (CO)	199 F
OUBBLE (CO)	199 F
FIELD DECATHLON (CO)	229 F
AGE WARS (CO)	199 F
APPAREIL JETABLE (CO)	229 F
OURSON (CO)	229 F
GAMES(CO)	169 F
NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F

NEW — POKEMON

POKEMON PIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (P.M)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUN PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	149 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19622	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19850	99 F
REF: 19623	89 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
HORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU
TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23

PC

AGE OF EMPIRE 2	349 F
AGE OF EMPIRE CONQUEROR ADD ON	279 F
BALDUR'S GATE 2	369 F
C&C RED ALERT 2	349 F
CRIMSON SKIES	349 F
DEUS X	349 F
DIABLO 2	349 F
F1 CHAMPIONSHIP 2000	299 F
F1 MANAGER 2000	299 F
F1 WORLD GP SAISON 2000	299 F
FIFA 2001	299 F
HITMAN TUEUR A GAGES	299 F
INSANE	299 F
JOHN MADDEN NFL 2001	299 F
LA LEGENDE DU PROPHETE ET DE L'ASSASSIN	329 F
L'ENTRAINEUR 00/01	329 F
LES SIMS	329 F
LES SIMS ADD ON	169 F
MAITRE OLYMPIA -2E	299 F
MIDTOWN MADNESS 2	299 F
MONKEY ISLAND	329 F
NBA 2001	299 F
NHL 2001	299 F
RESIDENT EVIL NEMESIS	329 F
ROLLER COASTER GOLD EDITION	349 F
RUGBY 2001	299 F
STAR PEACE	269 F
STARTOPIA	329 F
SUDDEN STRIKE	349 F
THANDOR	329 F
TIGER PGA TOUR 2001	299 F
TOMBRAIDER 5	299 F

PROMO PC

BALDUR'S GATE WHITE	99 F
BREAK OUT	99 F
FROGGER 2	199 F
GALADA	99 F
KOL 2000 CIVILISATION 2	99 F
KOL 2000 DELTA FORCE	99 F
KOL 2000 REBEL ASSAUT+DARK+XWING	99 F
KOL 2000 SAM+DOTT+OUTLAW	99 F
KOL 2000 SETTLERS 3	99 F
KOL 2000 SW EPISODE 1 RACER	99 F
KOL TIGNES SNOW WAVE	99 F
KOL X WING ALLIANCE	99 F
PACMAN	199 F
RAINBOW SIX GOLD PACK	149 F
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	199 F
RAINBOW SIX URBAN OPERATION	129 F
TLJ+DARK EARTH	199 F
TOUCHE COULE 2	199 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

Pour toute commande
passée sur INTERNET jusqu'à la fin février,
les frais de port en vente par correspondance
seront "GRATUIT"

http://www.games.fr

LISTE SUR DEMANDE POUR
SATURN, 3 DO, NEO GEO CD
, NEO GEO POCKET,
SUPER NINTENDO,
MEGADRIVE, DVD.

NTENDO 64

NTENDO 64 SERIE	
MITEE PIKACHU	799 F
O 64 COULEUR	649 F
O 64+F1 WORLD G.P	749 F

ACTION REPLAY PRO	399 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT+PEDALIER	269 F
RALLONGE MANETTE	49 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	49 F
MEMORY CARD 4X	129 F
MANETTE+FORCE PACK	149 F
GAME BOOSTER	349 F
EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
TRANSFER PAK	129 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ETURN OF THE JOKER	399 F
OTHER 2000	369 F
OVE 2	249 F
NIA 3D	299 F
GER	399 F
DAFFY DUCK	349 F
DIDDY KONG RACING	299 F
DONKEY KONG 64	299 F
DONALD	399 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	299 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F
F1 RACING 99	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	299 F
F-ZERO X	299 F
HERCULES	369 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	399 F
ISS 2000	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
LODE RUNNER	249 F
MARIO GOLF	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MARIO TENNIS	399 F
MICKEY'S SPEED WAY	499 F
MICRO MACHINE TURBO	249 F
NBA JAM 99	349 F
NBA PRO 2000 IN THE ZONE	399 F
NBA JAM 2000	399 F
POKEMON SNAP	449 F
POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK	469 F
PERFECT DARK	399 F
RAZMOKETS A PARIS	399 F
RIDGE RACER 64	349 F
ROCKET	299 F
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SUPER MARIO KART	249 F
TARZAN	349 F
TARZAN+MAGICAL TETRIS	399 F
TOM ET JERRY	399
TONIC TROUBLE	199
TRACK'N FIELD GAMES	399
TUROK 2	299
TUROK RAGE WARS	399
WETRIX	249
WWF ATITTUDE	299
WWF WARZONE	299
ZELDA	349
ZELDA MASK	499

MO N64

ANIA RALLY	169 F
AN HEROES	199 F
ATTACK	99 F
	129 F
EXTREME G	149 F
EXTREME G2	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
F1 WORLD G.P	249 F
FORSAKEN	199 F
GEX 64	99 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F
HOT WHEELS TURBO	299 F
MK MYTHOLOGIES	149 F
NBA LIVE 99	129 F
QUAKE	99 F
NHL BREAKWAY 99	199 F
ROBOTRON X	99 F
TETRISPHERE	199 F
V-RALLY 99	199 F

AYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 100 F DE BON D'ACHAT* 2990 FRS

*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

A WATRIX 2	299 F
CORE	429 F
MASTER	N.C.
D	N.C.
LIVE 2 : HARDCORE	399 F
INOSAUR	429 F
	429 F
MOTION TYRES	429 F
WARRIORS 2	399 F
ER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ING	N.C.
E	N.C.
	449 F
ONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
GRADUIS 3&4	429 F
H 30 SURFING	N.C.
ISS	429 F
JET ION	N.C.
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KENGO	N.C.
KESSEN	429 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	429 F
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
SIDEWINDER	N.C.
SILENT SCOPE 2	429 F
SKY SURFERS	N.C.
SMUGGLERS RUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	N.C.
STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
STUNT GP	N.C.
SUMMONER	N.C.
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOP GUN	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
TYPE S	N.C.
WILD WILD RACING	399 F
X SQUAD	429 F

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	299 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	99F
(MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	199 F
(magnétoscope; télévision.)	

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE GAME'S

PLAYSTATION

PS ONE
+ 100 F de bon d'achat
PRECOMMANDER DES MAINTENANT 790 F
UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

ECRAN LCD COULEUR POUR PS ONE 990 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	599 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	
PRISE PERITEL RGB	
V.G.A BOX	
VIRTUAL GUN	
CABLE DE LIAISON	
GAME BOOSTER	
COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	
SKATESTATION	
MOTOBIKE	
MEUBLE BOIS + TIROIR	
VOLANT DOUBLE FORCE	199 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

007 RACING	349 F
ACTION MAN	199 F
ALIEN RESSURECTION	369 F
BALLISTIC	99 F
BEACH VOLLEY CLUB	199 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	399 F
BLADE	299 F
BLOOD LINES	249 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	299 F
BUGS BUNNY & TAZMANIA	199 F
CAESAR PALACE 2000	299 F
CAPCOM GENERATION	199 F
CHASE THE EXPRESS	299 F
CHICKEN RUN	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F
CRASH BASH	299 F
DAVE MIRRA	299 F
DE SANG FROID	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F
DIGIMON WORLD	299 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F
DINO CRISIS 2	299 F
DINOSAURE	299 F
DISNEY'S ALLADIN	299 F
DONALD	299 F
DRIVER 2	299 F
ERGHEIZ	299 F
F1 WORLD GRAND PRIX	249 F
FIFA 2001	369 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
GAUNTLET LEGEND	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS2	199 F
GUNGAGE	199 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
ISS 2000	299 F
INFESTATION	219 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	349 F
JEREMY MC GRATH VS PASTRAMA	249 F
JOHN MADDEN 2001	349 F
KO KING 2001	349 F
KOUDELKA	299 F
LA PETITE SIRENE 2	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	199 F
LEGO RACERS	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE MONDE DES BLEUS 2	299 F
LEGEND OF DRAGON	369 F
LNF 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	299 F
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MIKE TYSON	299 F
MISS PAC MAN	299 F
MUMMY	299 F
NASCAR 2000	299 F
NBA 2001	369 F
NFL EXTREME	199 F
NHL 2001	349 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	299 F
PARIS MARSEILLE RACING	199 F
PGA TIGER TOUR 2001	349 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	199 F
RAYMAN 2	299 F
RAZMOKETS A PARIS	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
REVOLT 2	299 F
RONIN BLADE	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SCHTROUMPFS RACING	299 F
SPIN JAM	199 F
SPYRO3	299 F
STAR WARS DEMOLITION	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
STRIDER	
SYDNEY 2000	
SYPHON FILTER 2	
TEAM BODDIES	
TIGER PGA TOUR 2001	
TINY TANK	
TOCA WORLD TOURING CARS	
TOMB RAIDER 1 + 2	
TOMB RAIDER 4	
TOMB RAIDER 5	
TONY HAWK PRO SKATER 2	
TOONESTEIN LE CHATEAU	
TOSHIDEN 4	
TRACK'N FIELD 2	
UEFA 2000	
URBAN CHAOS	
VAMPIRE HUNTER D	
VANISHING POINT	
VICTORY BOXING 3	
WAR OF THE WORLD	
WCW BACK STAGE ASSAULT	
WORLD MAGICAL RACING	
WILD ARMS	
WWF SMACK DOWN 2	
X-MEN MUTANT ACADEMY	

PROMO PSX

ALUNDRA 2	199 F
ARMORINES	169 F
ASTERIX	169 F
AZTEQUE	199 F
BATTLE SPORT	79 F
BEST OF ABE ODYSSE	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	169 F
CROC 1 CLASSIC	99 F
COUPE DU MONDE 98	99 F
DIE HARD 1 CLASSIC	99 F
DINO CRISIS	169 F
FIFA 98	99 F
FIFA 99	169 F
FINAL FANTASY VII	149 F
FINAL FANTASY VIII	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRAN TURISMO 2	169 F
GRID RUN	99 F
HERCULE	149 F
HUGO 3	199 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	99 F
LES FOUS DU VOLANTS	169 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LOONEY TUNES RACING	199 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDAL OF HONOR	169 F
MEDIEVIL	149 F
MICKEY	149 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
MUPPET MONSTER ADVENTURE	199 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	129 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	99 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
RESIDENT EVIL BUDGET	
REVOLUTION X	
ROCK'N ROLL RACING 2	
SILENT HILL	
SPEED FREAKS	
SPYRO	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	
STREET SKATER CLASSIC	
TAIL CONCERTO	
TARZAN	
TOCA TOURING CAR 2	
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	
TOMB RAIDER CLASSIC	
TOMORROW NEVER DIES	
TOY STORY 2	
TUNEL B1	
ULTIMATE FIGHTING CHAMP	
V-RALLY	
V-RALLY 2	

DREAMCAST

CONSOLE + TOMB RAIDER + SONIC + 1 PAD 1699 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F
CLAVIER	249 F
FORCE PACK MC	129 F
MEMORY CARD MAD CATZ	99 F
JOYSTICK ARCADE	399 F
GUN (MC)	249 F
MANETTE	199 F
TWIN PACK MEMORY CARD+ 1 PAD	299 F
MANETTE (MC)	179 F
RALLONGE MANETTE	89 F
VMS	199 F
SOURIS	179 F
VIBREUR	
VOLANT	
VOLANT MC 2	

102 DALMATIENS	379 F
4 X 4 EVOLUTION	299 F
ARMY MEN SARGES HEROES	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F
CHICKEN RUN	379 F
COLIN MC RAE RALLY 2	379 F
CRAZY TAXI	379 F
DAVE MIRRA	379 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F
DEEP FIGHTER	379 F
DINO CRISIS	379 F
DINOSAURE	379 F
DISNEY MAGICAL RACING	379 F
DRAGON RIDERS	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F
EXTREME SPORT	369 F
F1 RACING CHAMPIONSHIP	379 F
F1 WORLD GP 2	379 F
FERRARI 355 CHALLENGE	379 F
FIGHTING FORCE 2	299 F
GRANDIA 2	379 F
GTA 2	379 F
HALF LIFE	379 F
HEROES 3	379 F
HOUSE OF THE DEAD 2	299 F
IGI	379 F
JET SET RADIO	379 F
KISS PSYCHO CIRCUS	379 F
LES 24 HEURES DU MANS	299 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
MORTAL KOMBAT GOLD	299 F
MSR	379 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	349 F
NFL QUATERBACK 2000	379 F
NHL 2K	379 F
NIGHTMARE CREATURE 2	379 F
PHANTASY STAR ON LINE	379 F
POD 2	379 F
QUAKE ARENA 3	379 F
RAILROAD TYCOON 2	379 F
RAYMAN 2	379 F
RECORD OF LODOSS WAR	379 F
RE-VOLT	299 F
READY 2 RUMBLE ROUND	379 F
READY TO RUMBLE	349 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RESIDENT EVIL 3	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
SAMBA DE AMIGO	379 F
SEGA GT	379 F
SF3 THIRD STRIKE	379 F
SHENMUE	379 F
SILENT SCOPE	379 F
SNK VS CAPCOM	379 F
SNOW CROSS RACING CHAMP	349 F
SOLDIER OF FORTUNE	379 F
SOUL FIGHTER	299 F
SPACE RACER	299 F
STAR LANCER	349 F
STAR WARS Ep1 JEDI BATTLES	379 F
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F
SURF ROCKER RACER	349 F
SUPERCROSS 2000	379 F
SUPER RUNABOUT	379 F
SYDNEY 2000	379 F
TAXI 2	379 F
THE GRINCH	379 F
THE MUMMY	379 F
TIME STALKERS	379 F
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
TOMB RAIDER 4	
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	
TONY HAWK 2 PRO SKATER	
TOY RACER	
TOY STORY 2	
UEFA DREAM SOCCER	
UEFA STRIKER	
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONS	
VANISHING POINT	
VIRTUA ATHLETE	
VIRTUA TENNIS	
WORLD WIDE SOCCER 2001	
WORMS WORLD PARTY	
WWF ROYAL RUMBLE	

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S — REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S — NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S — AUTRES
LENS 03 21
AMIENS 03 22
REIMS 03 26
MONTPELLIER 04 67
VAL THOIRY 04 50

ON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.3

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :.. Prénom :..

N° Client(si déjà client):.................................. Age : .... Ans Téléphone :..

Adresse :..

....

Code Postal:.............. Ville:.. Signature:

PASSE T COMMANDE LE 3615 ESPA ET 3615 GAMES 2F23/m

de de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ / __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

nature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN C
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Net P@d
Les infos chaudes du Net

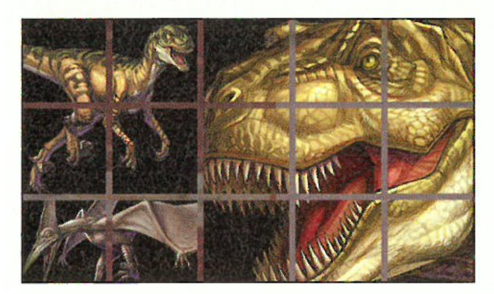
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Le mois de décembre me sert à faire le point sur l'année passée et à me dire, invariablement : « Quôôôa, j'ai fait ça il y a presque un an ? Mais c'est pas possibleeeu ! ». Dire que le temps passe vite serait une demi-vérité. C'est en fait une fusée à propulsion nucléaire, « ultra-luminique » que l'on ne voit jamais vraiment bien passer. Jouer aux jeux vidéo n'incite pas non plus aux vastes périodes d'introspection vous me direz...

PSone PlayStation 2

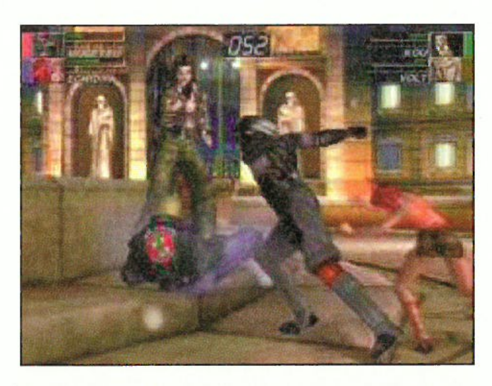
Quelques nouvelles du film **Resident Evil : Ground Zero**. Alors il paraîtrait : 1) que Milla Jovovich (l'égérie de Besson dans *Le 5e Élément* ou *Jeanne d'Arc*) jouerait dans ce film aux côtés de Michelle Rodriguez (que l'on peut voir actuellement à l'affiche dans *Girlfight*), et que 2) le tournage de ce long métrage attendu depuis un moment commencerait, enfin, en février prochain, à Berlin. En parlant de Girlfight, ça me fait penser que je dois aller le voir au ciné avec le père Willow. Bon, alors, tu fais quoi mardi ?

Tenez, un nom de site rigolo : **www.youarefood.com**. Sous ce « vous êtes de la nourriture » assez mystérieux, se cache en fait le site officiel de **Dino Crisis 2**. Il fallait y penser. Si vous avez envie de voir plein de jolis dessins avec des dinosaures, et que vous avez Internet, vous savez quelle adresse taper désormais...



Une compagnie affiliée à Koei, se nommant Ego Soft, développe en coopération avec Planetweb, un **outil de navigation** spécialement **dédié à la PS2** (un browser quoi, pour être clair). Y seront incluses des fonctionnalités indispensables, comme la gestion du Flash ou du Secure Socket Layer (SSL, pour les transactions sécurisées). Fallait se douter que Sony n'allait pas intégrer l'Internet Explorer de Microsoft...

À signaler : un nouveau film (lourd : plus de 64 Mo !) présentant toute l'intro du jeu de Squaresoft **The Bouncer** (qui arrive sur PS2 bientôt, ça y est !). Une version Real Video du fichier (ou d'autres films avec une résolution moins élevée) vous permet de le regarder avec plus de facilité si vous ne disposez pas d'un accès Internet assez « large ». **www.playonline.com/bouncer/**



Tenez, c'est marrant ça. En une semaine, **WWF Smackdown 2 !**, le jeu de catch en test dans ce numéro, s'est vendu à 150 000 exemplaires en Grande-Bretagne. C'est 31 % des ventes totales de jeux PSone sur la même période. Un record qui bat celui de Gran Turismo 2, qui s'était lui écoulé en sept jours à 115 000 exemplaires. Curieux, moi je pensais que ce genre d'événement n'arrivait qu'aux States...

Que les fanas de jeux de tirs, à la première personne, possesseurs de PS2 se rassurent, ils vont avoir droit à des classiques sur leur console en 2001. On annonce ainsi **Quake III Revolution** en mars, et **Half-Life**, sans doute pour un peu plus tard. Évidemment, les versions PS2 de ces « vieux » jeux (Half-Life n'est pas tout jeune, c'est sûr) seront réactualisées, avec plein de bonus inédits. Bon, on attend de voir...

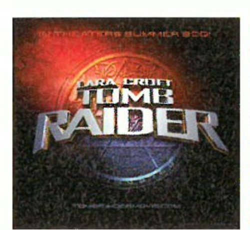
Signalons également la sortie de **Resident Evil : Code Veronica Complete**, prévue sur PS2 et DC. Cette nouvelle version inclura des cinématiques et des décors supplé-



mentaires, ainsi que quelques dialogues inédits. Le jeu est prévu en mars au Japon, et en mai aux États-Unis et en Europe. Chouette !

Une **pétition**, vous savez à quoi ça sert ? Ça sert à pousser un coup de gueule sur un sujet particulier, et à essayer de rassembler le plus de signatures possibles pour l'envoyer à qui de droit, et faire entendre sa voix. Sur le Net, une pétition circule, dans laquelle les utilisateurs de **PlayStation 2 PAL** poussent une gueulante pour réclamer le choix systématique du **50** ou du **60 Hz** sur tous les jeux. C'est une démarche que l'on peut comprendre, tant il est frustrant de s'essayer à un titre qui a été « dénaturé ». Aux dernières nouvelles il y avait 1575 signatures. Vous pouvez aller y ajouter la vôtre et lire les commentaires, ils sont parfois assez drôles... www.petitiononline.com/ps2pal60/petition.html

Nobuo Uematsu, compositeur fétiche des musiques de la série des Final Fantasy, a annoncé que le **thème principal de FF X** était désormais terminé. Les paroles de la chanson ont été écrites par Kazushige Nojima, qui s'était déjà occupé du « Eyes on me » de FF VIII, interprétée par Faye Wong. L'interprète de cette chanson n'est pas encore connu. Une rumeur parle toutefois de **Rod Steward**. Ouais, bon, pourquoi pas...



Sur le site officiel du film **Tomb Raider** (www.tombraidermovie.com), on peut désormais charger et admirer un trailer (une bande-annonce), dans laquelle on voit évidemment, la quand même pas mal du tout, Angelina Jolie. Bon, je remate un coup et je vous dis ce que j'en pense... Bon bah ok, pas de surprise. Ça dépote pas mal, Angelina-Lara fait des acrobaties dans tous les sens, elle a deux pistolets (et elle s'en sert), et il y a des cascades vraiment surréalistes. Tout cela s'annonce comme du grand spectacle, donc, et certainement un peu tiré par les cheveux

(qu'Angelina a ma foi fort longs ici). On remarquera en tout cas qu'elle possède les atouts nécessaires pour incarner Lara Croft sans la dénaturer. J'espère qu'il y a une scène où on la voit sortir de l'eau avec son petit haut...

Infogrames a racheté les droits d'exploitation de la série **Dragon Ball Z** pour pouvoir sortir un titre basé sur cette licence l'année prochaine. Machines concernées : PSone, PS2 et Game Boy. C'est sympa mais bon, c'est pas un peu « has been » maintenant DBZ ?

Might and Magic VIII : Day of the Destroyer est prévu sur PS2 au Japon cet hiver. Ce RPG tiré du PC vous invite à incarner un chevalier, un elfe, un clerc, un nécromancien ou d'autres créatures moins conventionnelles, comme : un vampire ou encore un minotaure. On parle même d'un dragon, caché dans le jeu. Ce jeu sera compatible avec la souris et l'imprimante « Popegg », histoire de pouvoir tirer le portrait de vos écrans favoris (si si, c'est super-utile !).



Blood, the Last Vampire est un « jeu d'aventure/dessin animé » de Sony prévu le 21 décembre au Japon. Ce titre met en scène un jeune garçon venu au secours d'une fille qui a été attaquée par un vampire. Cette dernière semble avoir perdu la mémoire... et avoir été infectée par la créature mythique. Ce titre se divise pour le moment en deux parties (chapitre 1 et chapitre 2), et fait surtout figure de titre exploitant la fonction lecteur-DVD de la PS2.



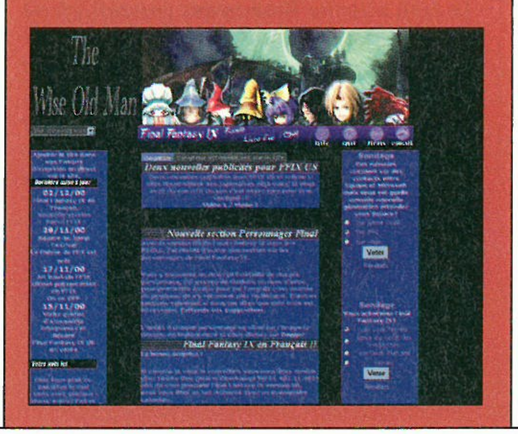
Parmi les titres dont le développement est confirmé sur PS2, signalons **Ape Escape 2** (prévu pour le printemps prochain au Japon) et **Syphon Filter 3** (prévu fin 2001 aux États-Unis).

La société Sony est bien décidée à faire de la PS2 une console de tout premier plan en ce qui concerne les RPG (c'est tout de même le genre de jeu qui marche le mieux au Japon). C'est ainsi que sont annoncés coup sur coup trois titres. Le premier, **Tsugunai**, vous invite à incarner l'âme d'un chevalier qui peut prendre possession des mortels lorsqu'ils sont habités par la tristesse... Le principe est très beau (ça m'émeut !). Citons aussi **Bokumao - Belzebuth and I**, au style plus enfantin, dans lequel un démon assez curieux vit dans l'ombre du héros (si si !). Les deux personnages sont donc liés, mais ils sont aussi totalement indépendants, chacun pouvant accomplir des actions uniques. Enfin, terminons avec **Popolocrois III**, qui utilise un nouveau procédé de rendu graphique. Ce dernier donne un aspect résolument cartoon aux graphismes 3D. Tous ces titres sont prévus pour le printemps 2001.

Katsuhirou Sudou, producteur chez Capcom, a déclaré qu'il travaillait en ce moment sur un nouveau projet, certainement un jeu de baston ou un beat-them up, qui inclurait « un tout nouveau système de combat ». On n'en sait pas davantage mais les rumeurs, qui sont à prendre avec des pincettes en cristal d'Arques, vont bon train. On parle toutefois d'une suite de **Capcom vs SNK**...

Rumeur : Toujours en ce qui concerne Capcom, une grosse rumeur parle d'un jeu d'aventure qui serait basé sur l'univers de Street Fighter. L'histoire tournerait autour de la vie de Ken et Ryu avant qu'ils ne s'inscrivent au tournoi, ainsi qu'autour des agissements de Gouki. Mais bon, attention, c'est une rumeur avec un grand R...

Sites lecteurs : Les infos qui parsèment ces pages sont tirées de sites professionnels, bien sûr, mais il y a certains individus qui tentent tant bien que mal de se faire remarquer et partager leur passion. Voici, donc, quelques sites de lecteurs qui ont eu la bonne idée de nous contacter, afin que l'on parle d'eux. Les deux premiers sont consacrés à Final Fantasy IX, et le dernier à la Dreamcast en général. Alors certes, tout



n'est pas toujours parfait, que ce soit au niveau du fond (articles parfois superficiels), ou de la forme (attention aux fonds d'écran trop chargés qui gênent la lecture du texte !) mais on sent plein de bonne volonté derrière tout ça. Bref, c'est Noël, c'est la fête, tout le monde s'aime et nous on apprécie les lecteurs qui se donnent du mal. Alors voilà quelques liens afin que vous puissiez faire monter leurs compteurs... Si vous aussi vous animez un site en rapport avec les jeux vidéo, n'hésitez pas à nous envoyer un e-mail. On pourrait peut-être même faire un concours, tenez...
Site 1 : www.multimania.com/mondeff9/
Site 2 : www.finalfantasy4ever.fr.st/
Site 3 : sega-otaku.fr.st/

Dreamcast

En guise de cadeau aux fans, pour l'intérêt porté à **F355 Challenge**, Sega a mis à disposition une méthode pour débloquer un film montrant le déroulement du développement de la borne d'arcade, il y a quatre ans. Pour mater ça, il faut booter la Dreamcast avec le jeu puis aller sur le site officiel. Ensuite, il ne reste plus qu'à suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Aussi simple qu'à l'armée !

La débilité du mois : Pour que les photographes et caméramen en herbe, possesseurs de Dreamcast pratiquent leur art sans bouger du canapé, **Videocaptor : Tomoyo's Video Taisen** permet de prendre des clichés et réaliser des vidéos de tout ce qui passe à l'écran. Les points sont attribués en fonction de la qualité et de la beauté de la prise de vue. Et pour faire encore plus tiep, on peut échanger ses travaux grâce à Internet. Pour avoir l'air encore plus classe, je conseille de faire des commentaires pendant le shoot du genre : « Vas-y baby, fait l'amour avec l'appareil. Oui, oui, c'est ça bouge tes cheveux, là c'est bien ça... » avec un accent pervers. Tenez, et en cadeau bonus, un casse-tête style Colums est fourni avec le jeu. Effectivement, là tout de suite ça vaut plus le coup....

La sortie de **Phantasy Star Online** ressemble de plus en plus à un soap-opéra. Après avoir promis un lancement presque mondial, Sega Europe vient de le repousser jusqu'à l'été 2001. Pas cool, parce que nous, on est vraiment impatient de l'essayer. Pour patienter, on est obligé de jouer à Toy Racer. Super comme substitut...

Par manque de fréquentation, Sega a décidé de fermer les **serveurs** de jeu **Sega Rally 2** au Japon dès février 2001. Apparemment, le jeu sorti il y a plus d'un



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

an n'emballe pas grand monde et les serveurs sont désertés. Alors que de l'autre côté, la fermeture des serveurs de Frame Gride a dû être repoussée devant les protestations des joueurs, qui en exigeaient le maintien. Pendant ce temps, en France, on se tape Planet Ring.

Rumeur : Pour fêter les dix ans de leur mascotte, Sega serait en train de préparer une compilation regroupant tous les Sonic parus sur Megadrive et Saturn. Ainsi on aurait droit au Sonic 1, 2 et 3, Sonic vs Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic-R, Sonic Spinball et tout le reste. La tout tiendra sur 2 GD-Rom. On va enfin pouvoir rejouer à ces merveilles du passé sans ressortir la vieille console du placard. Haa, c'est trop bon !

Julo (prononcez Zulo !) est fou, depuis qu'il a commencé à jouer à **Shenmue**, sa vie sociale est réduite au presque néant. Il ne mange plus, ne boit plus, et délaisse sa douce, Elena, pour plonger dans l'univers de Yu Suzuki. Tout ça dans l'espoir de devenir n°1 au ranking Internet mondial. Le nul... Tout ça pour un Dragon's Lair déguisé (dixit Kendy)... Bref, la sortie du **deuxième épisode** s'est vue repoussée jusqu'à fin 2001 au Japon (avec 6 GD-Rom !). On nous promet plus d'action, plus de baston et plus de Quick Time Events. Mais bon, fin 2001, on a le temps de prévoir. D'ici là, on espère tous, de tout cœur, que Julo aura retrouvé une vie normale, mais c'est pas gagné !

Sega et Motorola mettent leurs connaissances en commun pour développer des jeux pour téléphone portable en utilisant les dernières technologies Java. Comme les jeux sont petits en taille, ils pourront être facilement téléchargés via Internet et stockés dans la mémoire du téléphone.

Pour fêter... rien du tout, **Sega Europe** sortira cet été une **compilation** contenant



trois hits arcade : Jambo Safari, Emergency Cal Ambulance et Brave Firefighter. Le tout pour le prix d'un jeu traditionnel. Si c'est pas beau la vie, franchement, tranquille !

Chouette, **Blue Submarine n°6 : Time and Tide** est sorti ! Basé sur le dessin animé du même nom jamais diffusé chez nous, le jeu permet de sillonner les océans à bord du blue submarine n°6 (c'est un peu comme le Yellow submarine des Beattles, mais en bleu) à la recherche de trésors. Et comme toute aventure qui se respecte, il faut éviter moult pièges et affronter moult monstres qui peuplent ces contrées humides ! Devant un jeu si génial, je sens déjà la fièvre du joueur monter en moi.



Alors que la sortie de **Phantasy Star Online** vient d'être repoussée chez nous, Sega of America a annoncé que contrairement au Japon, il n'y aura pas d'abonnement mensuel à payer pour squatter les **serveurs** de jeu. Reste à savoir ce qui nous attend. Comme on est toujours les mieux lotis, je sens que non seulement on va y jouer après tout le monde, mais en plus, on va être obligés de payer plein pot !

Pour ceux qui en ont marre de jouer sur leur **Dreamcast** avec le vulgaire modem 33.6 K fourni d'origine avec la console et qui veulent passer à la vitesse supérieure, j'ai ce qu'il vous faut. Enfin pas moi, la solution vient comme souvent des constructeurs d'accessoires, tiers, qui s'apprêtent à mettre sur le marché un modèle de **modem compatible DC à 56 K**. Si vous êtes preneur, guettez les boutiques d'import qui devraient recevoir les premiers modèles pour pas cher. En attendant l'adaptateur officiel haut débit, cela semble la meilleure chose à faire.

Le très attendu **Bleemcast** permettant de faire tourner des jeux PSone sur Dreamcast devrait déjà être sorti aux USA à l'heure où vous lisez ces lignes. Toutes les tentatives juridiques de Sony pour empêcher la vente de cet émulateur impie n'ont rien donné. Ils doivent être verts. Deux consoles pour le prix d'une, ça fait mal !

Sega aime l'ironie apparemment. Un jeu proposant ni plus ni moins que de gérer **la société Sega** est en cours de développement ! Dans ce RPG, vous dirigerez un jeune cadre dynamique d'une vingtaine d'années comme l'était Willow à son époque chez Renault, chargé de relancer les ventes des softs, et par la même occasion la boîte en perdition. Pour cela, il faut produire des super-hits et recruter les meilleurs créateurs du milieu. Pour la partie baston, on affronte des monstres qui, une fois battus, reprennent leur forme humaine pour pouvoir négocier un accord de partenariat avec Sega. Cela semble surréaliste comme jeu, mais pourtant c'est bel et bien vrai. Vous voulez connaître le nom ? **Segagaga** ! Non, je le répète ce n'est pas une blague de mauvais goût !



La **Dreamcast** connaîtra son lancement en **Inde** au début de l'année. Sega espère bien vendre 1 million de consoles d'ici deux ans. Pour un pays qui compte je ne sais combien de milliards d'habitants, et qui ont un pouvoir d'achat aussi bas que le niveau de la Seine en plein été, je pense que c'est un bon calcul.

Sur **isao.net**, vous pourrez télécharger une version du **Dream Passport** (Dream Key) pour PC qui vous permettra d'utiliser les mêmes fonctions que le browser Dreamcast mais sur PC. Ce qui est quand même mieux pour profiter de connexion ADSL ou du câble. Quand j'ai appris la nouvelle, je me suis empressé d'aller le télécharger. Pas de chance, c'est tout en japonais, je pige queud'.

De source officielle, d'ici deux ans, des **lecteurs DVD** qui intégreront une puce permettant de jouer à des **jeux Dreamcast**, seront mis sur le marché. Après l'annonce faite par Sega le mois dernier cela n'a rien d'étonnant, mais il ne faut pas oublier que deux ans, en termes de console c'est long. Cela étant dit, la question de savoir comment les lecteurs DVD pourront être capable de lire les GD-Rom se pose toujours.

Toujours au chapitre compil', Sega compte éditer prochainement un pack regroupant les **hits Megadrive** suivant : Altered Beast, Colums, Golden Axe, Phantasy Star 2, Revenge of Shinobi, Shining Force, Sonic, Streets of Rage 2, Vectorman et Westle War. C'est ce qui s'appelle faire du neuf avec du vieux. Et pour rajeunir la moyenne d'âge, Virtua Cop 2 et Sega Swirl, des titres purement DC feront eux aussi partie de la fête.

Dernière minute : Le développement de **Colin McRae Rally 2** vient d'être annulé sur

DC. La raison viendrait du manque de rentabilité des titres, dû au faible taux de pénétration de la machine. Ben voilà... dégouté...

Xbox

Microsoft prévoit de baisser le coût des **Royautés** sur les jeux Xbox. Le montant pourrait être fixé à huit dollars par jeu, soit un ou deux de moins que ses concurrents. Tout ça pour attirer plus de développeurs de leur côté. Les marchands de tapis à côté de chez moi font la même chose, mais à une autre échelle.

Voilà la **photo** d'un soi-disant prototype de la **Xbox**. Personnellement je n'y crois pas trop. Avant chaque sortie de console, il y a toujours une tonne de photos dans le même genre qui circulent et qui ne ressemblent même pas de loin au design définitif. Enfin bon, on ne sait jamais.



Une nouvelle qui fera plaisir à Kendy, fervent adepte des **Dragon's Lair** ! Une toute nouvelle version tout en 3D verra le jour sur **Xbox**. Attention, cette fois l'intégralité du jeu sera interactive tout en gardant les graphismes cartoon de la grande époque. Le scénario reste le même, Dirk se bat une énième fois contre le dragon pour sauver sa princesse. Il y aura plus de vingt pièces à visiter par tableau, lesquelles seront remplies de pièges en tout genre, suivant le principe bien connu de « L'aigle d'Or » de jadis sur CPC.



Suite à un accord fait autour d'un gros chèque, **Epic Games** vient de confirmer qu'il fournira le moteur 3D **d'Unreal** (déjà utilisé sur des dizaines de best-sellers PC comme Deus Ex) aux développeurs Xbox.

Du côté des fabriquant de **hardware**, ça se bouscule pour la **Xbox** ! C'est officiel, Seagate sera le deuxième fournisseur de disques durs après Western Digital et Micron vient de signer pour assurer la livraison de la ram DDR (deux fois plus rapide que la conventionnelle) que contiendra la machine.

N64 GameCube

Pour aider les développeurs, **Nintendo** a signé un accord avec **Numerical Design Limited** pour programmer ensemble, main dans la main, NetImmerse, un super-logiciel de création de jeu. Bien sûr ce n'est pas gratuit. NetImmerse est super-optimisé pour la GameCube et permettra selon Nintendo de faciliter la programmation, ainsi que de réduire le temps de développement d'au moins six mois. On peut imaginer facilement qu'un tel logiciel sera pris comme une aubaine par tout le monde. J'en connais qui ont retenu la leçon de la N64 et son extrême difficulté à programmer. J'en connais d'autres qui feraient mieux d'en prendre de la graine, n'est-ce pas So...

Electronic Arts a révélé que Nintendo leur avait déjà envoyé les **kits de développement de la GameCube**. En ce moment même, des bonshommes en combinaison blanche étanche, sont en train de tester le hardware, un peu comme les types de la pub Intel. Les premiers résultats montrent que la machine est capable d'afficher 5 millions de polygones avec tous les effets à donf. Vu que ces chiffres proviennent d'un éditeur tiers, on peut y croire.

Portables Divers

Une petite news au sujet du remake de **Final Fantasy** sur **WonderSwan Color**. À présent, on sait qu'il n'y aura pas de point de magie (MP). La magie pourra être achetée dans des magasins spécialisés, présents dans certains villages. En ce qui concerne les sorts, ils seront divisés en huit niveaux. Pour atteindre les sorts de magie de haut niveau, il faudra comme d'habitude augmenter les capacités de son personnage.





La WonderSwan Color connaîtra-t-elle, elle aussi la folie des jeux musicaux ? Dans le lancement de la machine, **Lime Rider Kerorikan** sera disponible. Dans ce titre produit par le créateur de Parappa le rapeur et Umjammer Lammy, la planète est envahie par des extraterrestres. Comme dans Space Channel 5, il faut chasser les intrus en dansant. « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! ».

Voici la liste des jeux les plus vendus de tous les temps au Japon. Comme vous le voyez, Nintendo rafle une grosse part du gâteau, et la Game Boy se porte bien, très bien même.

Titre du jeu	Développeur	Plate-forme	Ventes (en millions)
1 Super Mario Bros	Nintendo	NES	6.81
2 Tetris	Nintendo	Game Boy	4.23
3 Pocket Monster Red	Nintendo	Game Boy	4.18
4 Super Mario Land	Nintendo	Game Boy	4.11
5 Pocket Monster Green	Nintendo	Game Boy	4.04
6 Super Mario Bros 3	Nintendo	NES	3.84
7 Super Mario Kart	Nintendo	Super NES	3.82
8 Dragon Quest III	Enix	NES	3.80
9 Dragon Quest VII	Enix	PlayStation	3.68
10 Pocket Monster Silver	Nintendo	GameBoy	3.64
11 Final Fantasy VIII	Square	PlayStation	3.60
12 Super Mario World	Nintendo	Super NES	3.55
13 Pocket Monster Gold	Nintendo	Game Boy	3.53
14 Final Fantasy VII	Square	PlayStation	3.28
15 Dragon Quest VI	Enix	Super NES	3.20
16 Pocket Monster Pikachu	Nintendo	Game Boy	3.16
17 Dragon Quest IV	Enix	NES	3.10
18 Super Donkey Kong	Nintendo	Super NES	3.00
19 Street Fighter II	Capcom	Super NES	2.88
20 Dragon Quest V	Enix	Super NES	2.80



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

La liste de jeux **Game Boy Advance** grandit de jour en jour. Kemco vient de dévoiler ses deux prochaines productions. Tout d'abord, **All-Japan GT Championship**, un jeu de course de voitures dans lequel figurent les vraies caisses et écuries de ce championnat nippon, et où l'on pourra faire les réglages de course. C'est toujours aussi beau et ça me conforte dans l'opinion que Nintendo va mettre sur le marché la console portable ultime. Le second titre, **Tuiti : Jewel of Magic**. Un Mario Party-like bourré de mini-jeux et graphiquement impressionnant.

La prochaine apparition de **Zelda** sur **Game Boy** sera finalement double. En effet, l'aventure sera divisée en deux chapitres qui sortiront à quelques mois d'intervalle. Le premier, **Zelda : Acorn of the Mystical Tree**, **Chapter of Gaia** sort au Japon en 2001. Pour changer, le titre comprendra des phases vues de haut mais aussi des phases de scrolling horizontal dans le Zelda 2 sur NES. D'anciens boss seront réintroduits ainsi que des monstres en provenance de la série sur N64. Miam, on se délecte déjà.

Après Samba de Amigo, Sega remet le couvert musical avec **Shaker & Tambourine**. Suivant le même principe que son aîné, il faut cette fois frapper sur un tambourin en rythme avec la musique. Les paroles des chansons défilent sur l'écran pour pouvoir se faire un karaoké en même temps. Il y a de fortes chances pour qu'il atterrisse un jour sur Dreamcast. Je prie déjà pour que cela soit avec le tambourin. Si c'est le cas, j'achète de suite. Les néo-hippies pourront enfin arrêter de squatter les places publiques en se la jouant « cool ».



La couture assistée par **Game Boy**, c'est ce que propose Jaguar, **un fabriquant de machines à coudre** qui, grâce à son nouveau modèle, le nuotto, permet de brancher une **Game Boy**, et de faire fonctionner la machine à l'aide de la croix directionnelle et des boutons. Le logiciel de « couture » fourni, contient aussi 302 patrons qui permettent de coudre toutes sortes de choses en y connaissant keudalle. Le prix est indéterminé, l'utilité aussi.



Ci-dessous, les chiffres des consoles actuelles. Tout de suite, les différences sautent aux yeux. La PS2 a déjà battu le record de vente de la Dreamcast, alors que justement le meilleur score de la PSone est un titre sorti il y a à peine quelques mois. Bizarre...

PSone

Titre du jeu	Éditeur	Ventes (en millions)
1 Dragon Quest VII: Soldiers in Eden	Enix	3.68
2 Final Fantasy VII	Square	3.50
3 Final Fantasy VII	Square	3.28
4 Final Fantasy IX	Square	2.64
5 Gran Turismo	Sony	2.19
6 Biohazard 2	Capcom	2.16
7 Derby Stallion	ASCII	1.74
8 Everybody's Golf: Let's Hit the Link	Sony	1.56
9 Gran Turismo 2	Sony	1.56
10 Biohazard 3	Capcom	1.38

PlayStation 2

Titre du jeu	Éditeur	Ventes (en milliers)
1 Ridge Racer V	Namco	762.8
2 Tekken Tag Tournament	Namco	499.6
3 Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999	Square	466.3
4 Kessen	Koei	416.2
5 Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	Konami	386.4
6 Dead or Alive 2	Tecmo	328.9
7 Shin Sangoku Musou (Dynasty Warriors 2)	Koei	271.1
8 Fantavision	Sony	259.3
9 FIFA Soccer World Championship	EA Square	246.9
10 Street Fighter EX3	Capcom	207.2

Dreamcast

Titre du jeu	Développeur	Ventes (en milliers)
1 Seaman: Forbidden	Pet Sega / Vivarium	538.7
2 Sonic Adventure	Sega	473.4
3 Biohazard Code : Veronica	Capcom	451.2
4 Sega Rally Championship 2	Sega	417.2
5 Shenmue Chapter 1: Yokosuka	Sega	383.3
6 Virtua Fighter 3tb	Sega	372.9
7 Let's Make J. League Pro Baseball Club	Sega	369.2
8 Soul Calibur	Namco	353.2
9 Virtua Striker 2 Version 2000.1	Sega	303.4
10 The House of the Dead 2	Sega	275.8

Rumeur : Namco a l'intention de sortir Tekken 4 en mars 2001. L'histoire des personnages reprendra là où elle s'était arrêtée dans le n°3. Quoi de plus logique ! Le titre utilisera la fameuse carte System 246, compatible PS2 qui a fait son apparition sur le marché avec Ridge Racer 5 Arcade Battle version arcade. Le titre est basé sur la version console, mais avec un plus : le volant à retour de force. Toutefois, il faut remarquer que si Sony se lance sur le terrain de chasse de Sega, il va y avoir des morts. Pour l'instant, Sega domine sans conteste ce marché (c'est même ce qui leur permet de survivre), qui sait si cela ne va pas changer prochainement.

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

Toutes les sorties japonaises et américaines

Boarf, boarf et re-boarf. Ce mois-ci, il serait vraiment étonnant que vous vous ruiniez dans les boutiques d'import. Deux titres ont cependant éveillé notre attention : Tales of Eternia et Ken le survivant. Dans ce dernier cas, il s'agit plus d'un collector destiné aux fans invétérés de la série, que d'une véritable bombe ludique, mais bon. Sur Dreamcast, on retiendra essentiellement la sortie de Burning ! Rival Schools. Ce n'est pas révolutionnaire mais réellement déjanté et toujours aussi efficace. Le truc hallucinant, c'est l'absence totale de hits PlayStation 2 dans ces pages de Zoom. Heu, vous pouvez me dire à quoi jouent les quatre millions de Japonais qui ont acheté une PS2 ? Mmmm, heureusement qu'il y a le lecteur DVD les gars ! Pour finir, sachez que le énième volet de Winning Eleven n'apporte rien de nouveau... en sortant un jeu de foot par mois, il fallait bien que ça arrive un jour.



Burning ! Rival Schools (DC) page 90

Ken, le survivant (PS) page 94

Zappings page 106

Sin and Punishment (N64) page 92

Tales of Eternia (PS) page 100



Des poses très sentais pour un jeu qui a la « classe ».



Les super-attaques à trois utilisent 5 barres de pouvoir et font de gros dégâts. Bien débiles, elles sauront en plus vous faire marrer à coup sûr.



La baston, Capcom connaît, et pourtant on ne s'en lasse toujours pas. Avec ce nouveau volet de la méconnue mais excellente série « Rival Schools », l'éditeur prouve une fois de plus sa maîtrise dans le domaine.



Burning ! Rival Schools

Si on a le bon réflexe au bon moment, il est possible d'envoyer son troisième perso interrompre un super-coup à deux, de l'adversaire.



Burning ! Rival Schools

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Baston + plateau
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (2 blocs)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

Le premier constat sera le suivant : beaucoup de gens n'aiment pas Rival Schools. Trop débile pour les uns, trop chiant à jouer pour d'autres, et certains, enfin, n'arrivent pas à se faire à la jouabilité 2D d'un titre 3D. Enfin bref, beaucoup de petites prises de tête qui font que cette série connaît un grand succès au Japon, mais est injustement boudée en France. Pourtant, ce n'est pas faute de proposer un gameplay irréprochable, une ambiance tordante et surtout un système de coups extrêmement jouissif. Mais parlons plutôt de l'histoire. Un an après les terribles expériences du principal mutant de la Justice High School, la vie avait repris son cours normal. Sauf que là, un double maléfique du héros, Vats, s'amuse à semer le trouble dans l'esprit de ses camarades. Non, ce n'est pas sympa, et oui, il va falloir découvrir qui est cet affreux Kurow, le membre du club des élèves ténébreux. Comme dans le volet précédent, on peut jouer en choisissant ses persos librement, ou bien préférer le mode Story. Dans ce dernier, on sélectionne son école préférée, et donc son groupe de combattants parmi les profs, les héros, les voyous, les sportifs, etc. Cette ambiance unique est une fois de plus servie par des principes de jeux



débiles et sans limites, permettant des délires comme les combos à trois contre un. Les nouveaux persos, Yurika la violoniste, Iinchô la déléguée de classe ou encore Momo la joueuse de tennis pour ne citer que les principaux, seront autant d'excuses pour donner lieu à des furies incroyables, des coups spéciaux improbables et tout un tas de trucs qui font sourire pendant qu'on joue. Bon esprit, quoi.

RIEN DE TEL QU'UNE BONNE SÉANCE DE TAPE !

Burning ! Rival Schools est un excellent jeu de baston… C'est nul, si seulement je pouvais avoir votre confiance absolue, je bâcle-



Persos ultra-attachants, mise en scène irréprochable, un must !

Note 8/10





rais mes tests en trois phrases, avec plein de photos sur les pages et hop j'irais dormir. Mais non, là, il va en plus falloir que je vous parle de l'incroyable pêche qui se dégage des combats. Que j'éveille en vous le désir de posséder ce titre à l'ambiance incroyable et inimitable des mangas de voyous tokyoïtes. Bon allez, je vous parle aussi du système des équipes à trois. Vous choisissez donc trois persos (d'où le nom, notez bien), mais seul le premier va se la donner grave. Par contre, vous pouvez appeler le second, OU le troisième à la rescousse, en utilisant les deux barres d'énergie. Jusque-là, c'est comme dans la version précédente, hein ? La grande nouveauté, c'est que pendant cette super-attaque, l'adversaire pourra lancer une contre-super-attaque ! Cela signifie que votre troisième perso et le sien vont s'affronter pendant quelques secondes, histoire de court-circuiter la super-attaque ou de la faire réussir, selon le camp. Ces mini-combats dans le combat en rajoutent encore plus, question dynamisme, à un jeu qui allait déjà à 100 à l'heure. Bien entendu, on pourra toujours lui reprocher ses graphismes un peu simplistes, mais que voulez-vous, c'est le style qui veut ça. Et on n'est pas là non plus pour faire du Soul Calibur, mais de la baston délirante de lycéen. Une fois de plus je le répète, ce titre est l'un des tout meilleurs jeux de combat à l'heure actuelle, question ambiance et délire ! À posséder absolument !

Greg

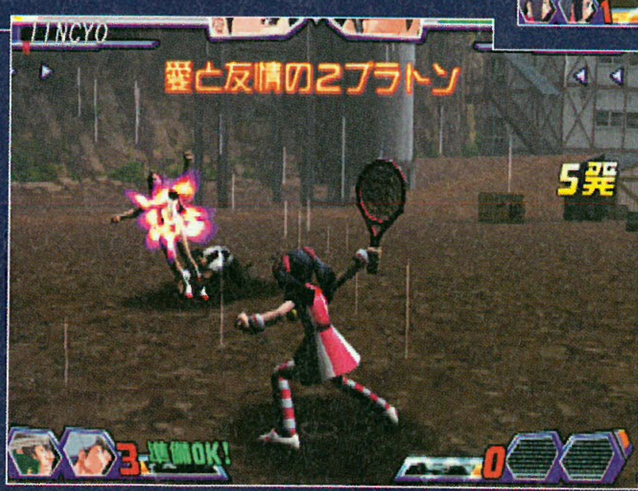
Le mode Aventure



Comme dans le premier épisode, il sera possible de créer son propre perso. Il faudra toujours passer par un mini-jeu pour le compléter avant de pouvoir jouer avec dans le mode Normal. Malheureusement, si dans la version précédente nous avions droit à un excellent jeu d'aventure, il ne s'agit cette fois que d'un jeu de plateau rigolo, jouable à 4, mais malheureusement un peu léger. Dommage…







L'attaque à deux de Momo, la joueuse de tennis, consiste à prendre l'adversaire comme sparring-partner, mais sans raquette !

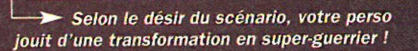


NINTENDO 64

Sin and Punishment

Sur N64, la tendance est au retour aux sources, avec un concept particulièrement « old school ». Sin and Punishment est la dernière bombe en matière de jeu d'action. Il nous démontre que, bien programmée, la machine de Nintendo peut encore nous étonner.





Selon le désir du scénario, votre perso jouit d'une transformation en super-guerrier !







Détruisez les porte-avions pour stopper les vagues ennemies.



On ne peut pas dire que ce soit une déferlante de jeux qui s'abat sur la N64. Bien au contraire. Alors, lorsqu'un titre débarque sur cette machine, c'est un peu un événement. Et ça tombe plutôt bien car Sin and Punishment est vraiment une agréable surprise. Treasure est un développeur qui privilégie un genre, celui de l'arcade. Que cela soit dans le passé avec Gunstar Heroes sur Megadrive, ou Radiant Silvergun sur Saturn, ses productions s'adressent en priorité aux hard-core gamers, par leur fun immédiat. Avec S&P, on reste donc encore dans cette même mouvance, avec à la clé du shoot et des tas de morts à la pelle. Attention, des morts virtuels, hein ! Faites bien la différence, c'est très important pour les psy. Les puristes de l'action vont donc pouvoir trouver ici matière à exutoire. C'est Freud qui doit être jouasse dans sa tombe.

SPACE HARRIER PUISSANCE DIX

Comme vous l'aurez deviné, l'esprit de S&P se situe dans la bonne vieille tradition des jeux de bornes d'arcade. Le concept est simple et sans fioriture. Vous incarnez une jeune fille dont la mission consiste à effectuer le grand nettoyage par les armes. Votre personnage court automatiquement droit devant lui, avec une vue de caméra imposée, mais qui reste fort judicieuse. Vous ne pouvez déplacer votre héroïne qu'à droite ou à gauche, à la manière du mythique Space Harrier de Sega. Il est aussi possible d'exécuter des roulades en pressant rapidement deux fois sur ces mêmes commandes. De même pour la touche de saut, qui vous procure en sus un double bond dans les airs, bien pratique pour feinter les tirs meurtriers de vos assaillants. Il existe aussi une fonction qui vous confère la visée manuelle ou automatique. Dans cette dernière configuration, votre réticule rouge bascule en couleur violette et accroche sa cible. Après cela, il ne vous reste plus qu'à swinguer entre les rafales ennemies ! Pour vous donner une idée plus précise, la prise en main du soft peut faire penser à un mix entre les maniabilités de Panzer Dragoon et de Space Harrier.

Sin and Punishment

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Courant 2001
Genre	Tir
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Dans la cartouche ! (pile lithium)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficile
Continues	12
Spécial	Euh...
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

LA N64 AU MAXIMUM DE SA FORME

C'est marrant, mais TSR et Tonton Stef ont eu la même réaction en regardant de loin tourner Sin and Punishment. Ils ont cru tous deux que le titre était un jeu PS2 ! C'est vous dire la qualité graphique de haute volée du soft de Treasure. Bien entendu, toute la production est en 3D bien chiadée. On retrouve la patte de l'éditeur et son penchant pour l'esthétisme manga, avec des armées de Mechas et un design des protagonistes très sophistiqués. Bénéficiant d'un sens spectaculaire de la mise en scène, les phases d'action intègrent parfaitement les parties scriptées en temps réel, liées au scénario, pour une parfaite immersion du joueur dans cet univers cyber-apocalyptique. Les boss de fin n'entrent jamais subitement dans le champ visuel avant de livrer bataille, mais vous jaugent grâce à de courtes introductions pour vous impressionner davantage. C'est clair, avec ce shoot grandiose qui va à cent à l'heure, vous allez en prendre plein les mirettes !

EFFICACE MAIS RÉPÉTITIF

Bien que Sin and Punishment soit une franche réussite dans sa forme, il faut tout de même avouer qu'il souffre d'un problème assez inhérent, dû à son style de jeu (le tir). En effet, certains peuvent trouver le gameplay assez basique, voire confus. Mais un grand nombre de joueurs s'accorderont à dire que S&P s'avère plutôt répétitif dans son principe. Mais bon, on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre. D'ailleurs, la question épineuse qui est soulevée ici porte sur la simplicité. Avec un soft au concept aisé, peut-on satisfaire ses pulsions vidéo-ludiques ? Alfred Jarry, grand humoriste, nous donne une partie de la réponse : « La simplicité n'a pas besoin d'être simple, mais du complexe resserré et synthétisé ». En d'autres termes, ce qui peut nous paraître primaire résulte peut-être d'une grande richesse judicieusement aseptisée. Quoi qu'il en soit, Sin and Punishment vous fera passer de grands moments intenses. Et pour finir en apothéose, je ne saurais trop vous conseiller de méditer ardemment sur les propos fort profonds de Jacques Brillant, poète et essayiste canadien : « Le bonheur, tu sauras que c'est la simplicité ».

Kendy



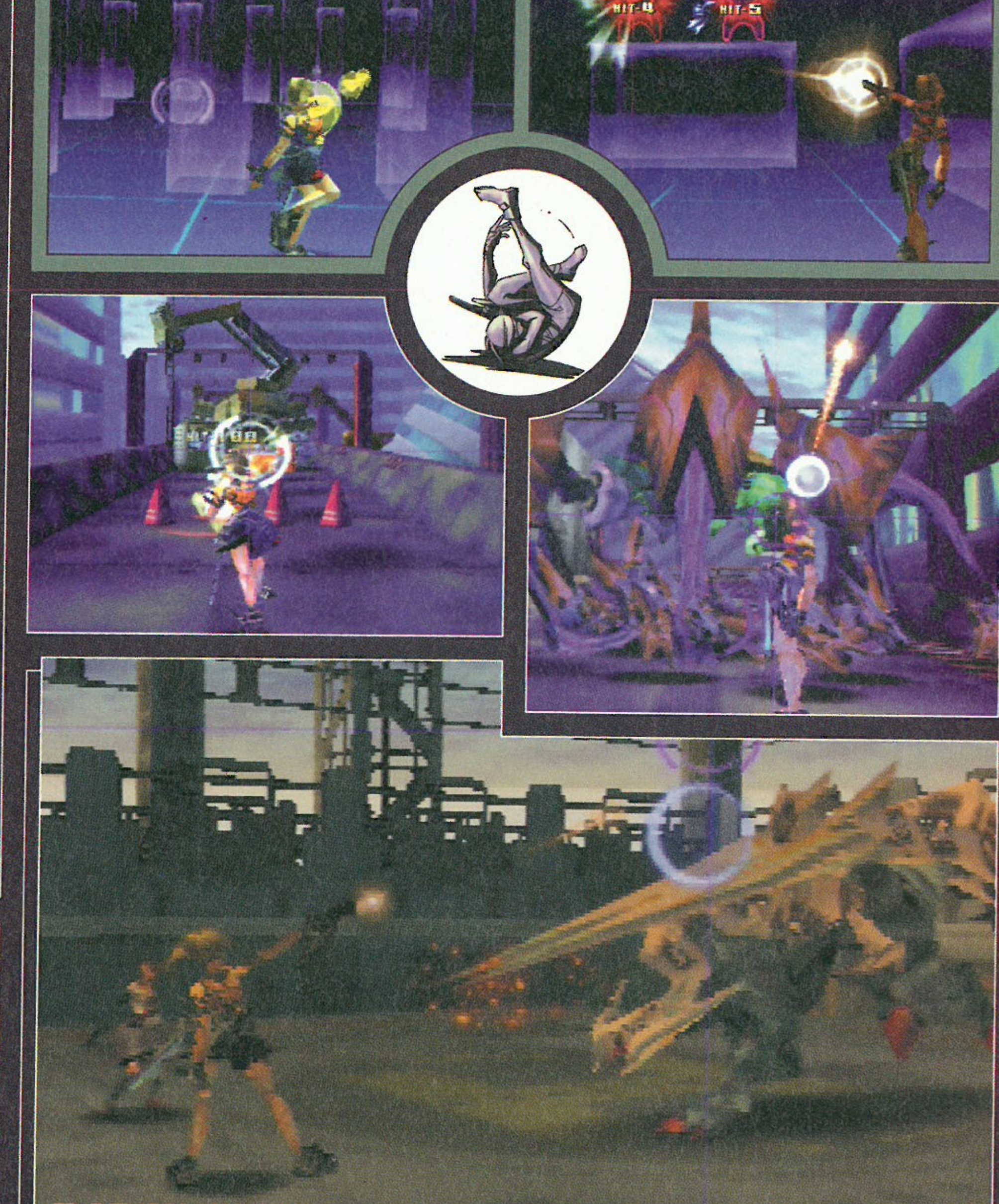
Un shoot très classique, mais à l'ambiance extraordinaire !

Note
8/10

D'entraînement tu auras besoin !



Pour vous faire la main sur l'interface du jeu, rien de mieux qu'un bon vieux mode Training (seconde option de gauche sur la page en japonais !). La grande difficulté du gameplay réside dans la dissociation de votre coordination main gauche/main droite, entre les déplacements latéraux de votre personnage et celle de votre réticule de visée. Au départ, les actions s'avèrent assez confuses mais heureusement, elles gagnent en précision au fur et à mesure de votre adaptation. Apprenez aussi à bien donner des coups d'épée en pressant rapidement deux fois sur la gâchette de la manette. Cette attaque se révèlera fort précieuse lors des corps à corps avec les cyber-malotrus !

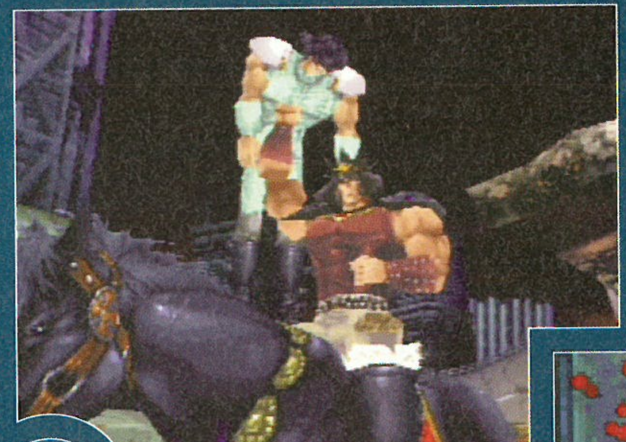


Vous pouvez faire tomber ce boss de la plate-forme pour accroitre vos dégâts.

PSone™

Hokuto no Ken : Seiki Matsu Kyûseishu Densetsu

Le voici enfin, le terrible Ken ! J'en ai rêvé de ce jeu : Bandai l'a fait. Ne vous attendez pas ici à du grand art ; Hokuto no Ken est un titre fidèle à la série dont il s'inspire : brutal et sans finesse ni concessions. En contrepartie, il se révèle terriblement jouissif...





Ci-gît un ennemi de Ken, qui, une fois tombé, ne se relèvera plus...





Toki, avant son combat contre Raoh. Il paralysera Ken pour l'empêcher d'intervenir...

Deux mois. Cela fait deux mois que j'entends parler de ce nouveau jeu « Hokuto no Ken : la légende du sauveur de la fin du siècle » sans pouvoir m'y essayer. Frustration intense. Il faut dire que ce titre a plutôt bien marché au Japon, où il est rapidement devenu quasi-introuvable. Voilà qui, évidemment, a excité d'autant plus ma curiosité. Maintenant que j'ai eu le jeu entre les mains, je dois dire que je comprends l'engouement de nos amis nippons. Cet « Hokuto no Ken » sauce PSone est bon, très bon même. D'un autre côté, il se révèle totalement inintéressant pour tous ceux qui ne sont pas fans absolus de la série. Car ici les personnages parlent, beaucoup, et il n'est pas rare de passer 5 ou 10 minutes devant son écran à regarder l'intrigue se développer et écouter les différents protagonistes de cette longue histoire échanger leurs points de vue sur la vie et le temps qu'il risque de faire demain, si les vautours continuent à voler aussi bas en cette saison... Tout étant exclusivement en japonais (textes et voix), il vaut mieux maîtriser la langue pour profiter véritablement de ce titre, sous peine de s'ennuyer tout de même un petit peu. N'ayant pas cette chance, j'ai réuni mes mangas « Ken le survivant » sur mon futon, à côté de moi, pendant que je jouais. Et je tournais les pages, je regardais les bulles pour me rappeler ce que les personnages se disaient, je vérifiais les situations, histoire de voir si le jeu était vraiment fidèle à la série... Et, à quelques détails près, le jeu est effectivement très proche du manga ! C'est hallucinant. On comprend mieux alors pourquoi ce titre, dont l'action se déroule du début du manga jusqu'au combat contre Raoh (ou Ken'oh, connu sous le nom de Raoul chez nous, sic), nous fait profiter de longues séances de parlotte entre les combats.

LOVE ME TENDER...

« Hokuto no Ken » est une série sauvage où le héros, Kenshiro, passe son temps à exploser, au sens premier du terme, tous les êtres cruels et sans morale qui se dressent sur son chemin. Il rencontre également des êtres dignes dont il devient l'ami (Rei, de l'école du Nanto, étant peut-être l'exemple le plus frappant), mais il faut bien avouer que c'est beaucoup plus rare. Le destin des personnages, ici, suit souvent une trajec-

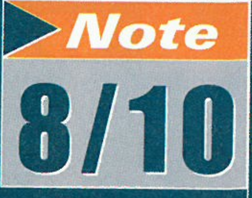


Hokuto no Ken

Éditeur	Bandai
Dispo. Europe	Faut pas rêver, a priori...
Genre	Beat-them all
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	Série culte !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

toire funeste, marquée par l'étoile céleste dont ils dépendent (étoile de la justice pour Rei, du martyre pour Shin, etc.). Tout cela sous le regard désabusé de Kenshiro, qui observe tout cela avec une tristesse infinie. C'est d'ailleurs cette tristesse et ce sens de la compassion qui font de lui l'héritier le plus puissant de l'école Hokuto… Les combats interviennent évidemment assez régulièrement et se divisent en deux « groupes » : les combats contre plusieurs ennemis en même temps (du menu fretin la plupart du temps, mais ils compensent leur faiblesse par leur nombre), et les affrontements contre des boss. Il faudra faire attention parfois, certaines techniques ne fonctionnant pas face à tel ou tel personnage. Par exemple, Kiba, le chef des bandits de la montagne (qui transforme son corps en métal et enlève Iriée, la sœur de Rei), ne peut être vaincu que si vous l'attaquez dans le dos. Les combinaisons de coups sont assez nombreuses, malgré le peu de touches utilisées (poing, pied et saut). Vous pouvez ainsi enchaîner les coups de pied rapides au corps à corps, les coups de coude, les coups de pied sautés ou tournoyants (quand vous vous relevez), etc. Au final, les situations dans lesquelles vous vous trouvez ont donc toujours une issue si vous trouvez la bonne technique à adopter. Petit conseil : il faut souvent être très mobile. Une dernière chose : plus vous avancez dans le mode Aventure, en solo, plus vous « débloquez » de personnages avec lesquels vous pouvez ensuite jouer en mode Deux Joueurs. Ceci étant dit, les combats sont tout sauf techniques, donc l'intérêt reste limité.

Un jeu à réserver exclusivement aux fans, qui eux se régaleront...







Vous n'avez que quelques secondes pour placer cet enchaînement de coups.

... LOVE ME SWEET

Ken ne serait pas Ken sans sa technique visant à faire exploser les organes internes de ses adversaires. Pour traduire cela de manière ludique et « finir » de brillante façon vos adversaires (en particulier les boss), le jeu vous invite à placer rapidement une série de sept coups, pour symboliser les sept étoiles de la Grande Ourse, correspondant à certaines touches. À l'écran, ces touches sont symbolisées par des poings dirigés vers le haut (associé à la touche triangle), la droite (rond), le bas (croix) ou la gauche (carré). Vous n'avez évidemment que quelques secondes pour entrer la combinaison qui s'affiche à l'écran, sous peine de devoir vous battre de nouveau afin de la replacer plus tard. C'est très basique comme façon de jouer, mais il y a une véritable intensité durant les combats, et on se surprend à rester super-concentré pour ne pas louper l'occasion de placer le coup fatal. Au final, « Hokuto no Ken » sur PSone, ce n'est donc que ça : un manga animé entrecoupé de combats plus ou moins délirants. Les voix sont très nombreuses (et ce sont celles des acteurs de la version animée originale !), et la série est ici revue et corrigée avec bonheur. Il y a certes quelques raccourcis obligatoires pour que les phases de « non-jeu » ne soient pas trop longues (elles le sont déjà bien assez !), mais la fidélité à la trame originelle se révèle étonnante. Voilà donc un jeu collector pour les amoureux de la série, comme moi, et c'est ce qui lui vaut cette excellente note. D'un pur point de vue ludique, et si l'on enlève le capital sympathie énorme du jeu, je comprends néanmoins qu'on puisse penser que ce titre est très moyen. À vous de savoir de quel côté votre cœur balance…

Chris

Le saviez-vous ?

Akira Kamiya, l'acteur qui prête sa voix à Ken dans la série animée (et ici dans le jeu) double également de nombreux autres personnages. Parmi ceux-ci, citons Ashram (Chroniques de la guerre de Lodoss) ou encore Ryo Saeba (City Hunter). On notera que dans sa version originale, Ken est très sérieux et parle d'une voix monocorde qui prouve qu'il est très sûr de lui. Ce sont les doubleurs d'AB qui, en France, ont ajouté la dimension délirante que l'on connaît (avec en particulier les jeux de mots navrants tels que « Hokuto de cuisine » ou « Nanto de vison »). Remarquez que cela servait, paraît-il, à désamorcer la violence inouïe du dessin animé (de plus en plus censuré, jusqu'à son arrêt définitif), qui était très critiqué à l'époque de sa diffusion.

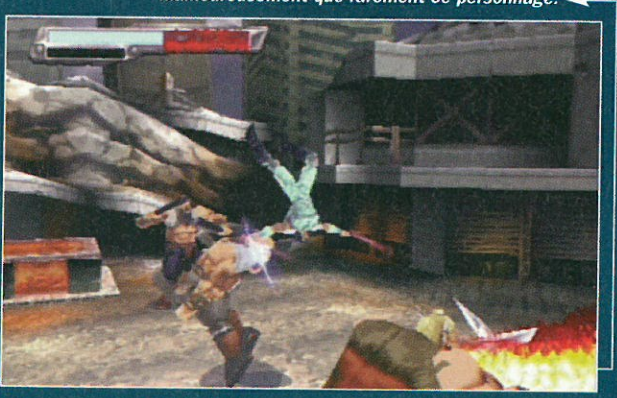




Le style aérien de Rei reste sublime. Vous n'incarnerez malheureusement que rarement ce personnage.



Punition contre Shin, qui paie ici pour ses actions envers Julia.







U.S.A. TODAY





Cannon Spike

Les shooters ont cette particularité de faire travailler les réflexes oculaires comme personne. Sans blague, il arrive qu'il y ait des milliers de tirs à l'écran à éviter. Si ça c'est pas un coup à avoir une crise d'épilepsie...







Balrog en guest-star. Entièrement relooké pour l'occasion.



Nash, toujours à la pointe de la mode, se balade en trottinette.

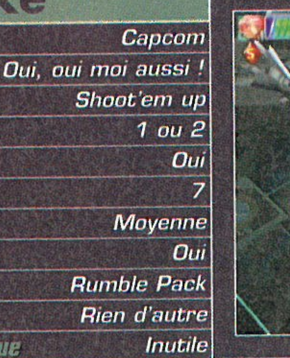
D'un côté on a Capcom, spécialiste des jeux de baston, et de l'autre, Psikyo, Docteur ès shooter, auteur de titres comme Gunbird 2. Lorsque les deux compagnies fusionnent le temps d'un jeu, le mix peut s'avérer extraordinaire. Cannon Spike (plus communément appelé Gun Spike au Japon) est le résultat de ce copinage étonnant.

LET'S FREEDOM RING WITH A SHOOTGUN BLAST !

Cannon Spike est en fait un shooter de base, dans lequel on dirige un personnage chargé de lutter contre une bande de néo-terroristes qui ont pris en main la planète et y font régner l'ordre. Bon, pour le scénario, je suis d'accord, ils ne se sont pas foulés mais de toute manière dans ce type de jeu, c'est ce qui importe le moins. Voilà, c'est un shoot'em up en 3D qui se déroule dans une arène, rien de plus simple. Il y a six personnages jouables, quatre de base plus deux autres cachés. Enfin, quand je dis « cachés » c'est pour le geste, car la méthode pour les sélectionner est indiquée dans la notice du jeu. Parmi les persos, on retrouve bien évidemment des têtes bien connues de Capcom comme : Megaman, Cammy, Bulleta, Nash et Arthur. Quand on dispose de personnages connus, ce serait bête de ne pas en profiter ! Une fois le héros choisi, on rentre dans le vif du sujet. C'est-à-dire que l'on se lance dans une série de dix missions qui se construisent de la manière suivante. Une fois dans l'arène, on passe par une phase où l'on se bat contre quelques sbires de base, comme des terroristes humains ou quelques machines mitrailleuses du futur, puis on se lance dans l'essence même du jeu : la lutte contre un boss. Autant être clair, c'est l'intérêt du jeu. À tel point que sur des missions de trois minutes, on peut se mesurer à trois boss différents. Les missions se jouent dans un ordre différent selon le personnage utilisé, ce qui empêche de retomber dans l'ennui, même s'il faut bien avouer que, l'objectif étant tou-

Cannon Spike

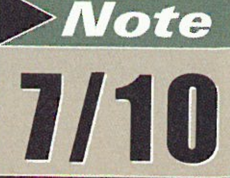
Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Oui, oui moi aussi !
Genre	Shoot'em up
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	7
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile







Un shoot'em up à la sauce Capcom !







« Joli coup mon cher Michel Boujenah ! »

jours le même, on finit rapidement par se moquer complètement du niveau dans lequel on joue. Mais le manque de variété dans les objectifs n'est pas à réprimer. Il ne faut pas oublier que l'on est dans un shoot'em up. Bien au contraire, c'est agréable de se replonger dans un jeu « old school ».

UNE RÉALISATION SOIGNÉE !

C'est surtout la réalisation qui rend le jeu agréable. En effet, le fait de jouer dans des arènes apporte un petit plus appréciable car elles offrent toute une ambiance différente. Il y a la cour glauque, type Buffy contre les vampires (au passage, je tiens à signaler à tous les lecteurs qu'Angel est mon vrai prénom et en aucun cas un hommage au vampire top model de la série), la place urbaine avec des vélos et tout ce qui va avec, ou encore des marais. Le tout est « designé » avec soin. Pour le gameplay, c'est simple, il y a un bouton pour les tirs normaux, un autre pour le super-blast, deux autres pour le corps-à-corps (où l'on peut même faire des combos), puis le traditionnel spécial shoot, et enfin un autre qui permet de « locker » la cible. Une fois de plus, comme dans un shoot de base, ça va à deux cents à l'heure. On blaste comme un malade et ça bouge dans tous les sens. Mais mine de rien, il y a quelques techniques à choper, comme par exemple : le fait de savoir quand et contre qui il est préférable d'utiliser le corps-à-corps. Il faut penser un minimum, et surtout avoir des réflexes en béton. Les boss sont eux aussi variés, et certains ont vraiment un bon look. On regrette toutefois le fait que l'on n'ait pas la possibilité de récupérer de nouvelles armes en cours de jeu, ainsi que sa trop courte durée de vie, due à ses 10 missions seulement. Mais, pour ce dernier point, vu que c'est un jeu d'arcade sans aucune prétention, la faute est pardonnée. En plus, le niveau de difficulté est assez élevé pour offrir un challenge vraiment intéressant. Hahahahaaaa... Spike !

Angel

Un mode « spécial voyeurs » !

Pour ceux qui trippent sur l'anatomie de Cammy, l'armure d'Arthur ou les uzis de Nash, un mode « Gallery » est dispo dans lequel on peut visualiser toutes sortes de dessins des personnages du jeu. Cela va des premières ébauches de la création à des descriptions précises, des capacités avec des annotations et tout et tout. Evidemment, il y a aussi les traditionnels dessins super-débiles typiquement japonais qui apportent un côté décalé. Le genre de truc que l'on aimerait bien imprimer pour les afficher sur les murs. Une imprimante Dreamcast finalement ça pourrait être utile !



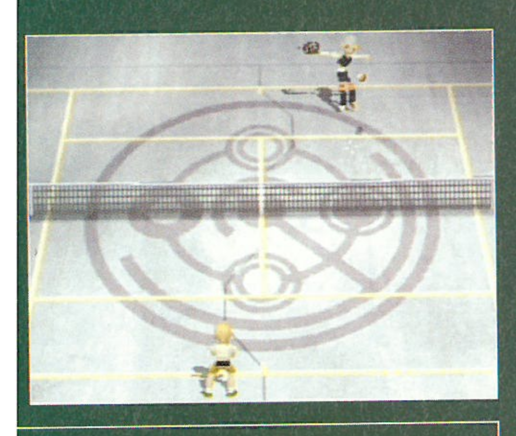




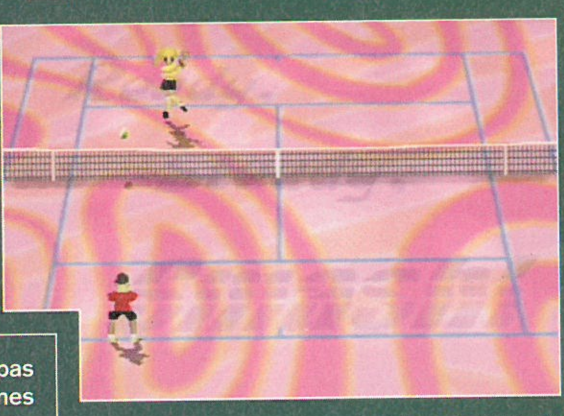
Certains boss attaquent aussi à l'arme blanche. Mais matez un peu la taille du coupe-coupe !

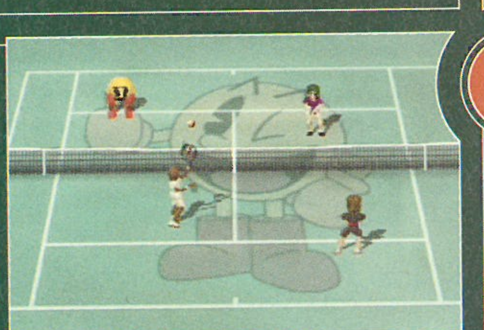


Smash Court 3

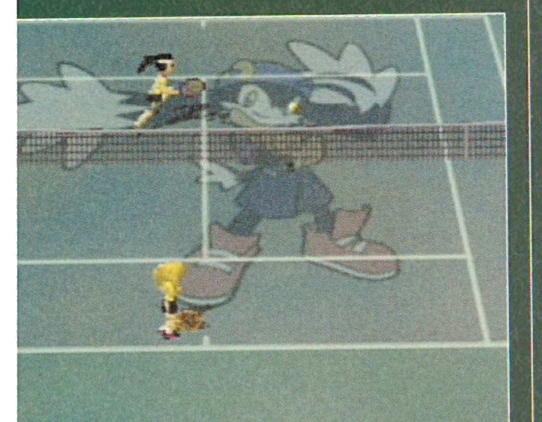


Ben voilà, Kuerten a gagné les Masters et surtout, l'Espagne vient de remporter la coupe Davis. À l'évidence, le monde entier doit se plier devant la surpuissance des pays latins !





Pac-Man qui se fait un double, tranquille...



Le tennis fait partie de ces sports pas vraiment bien représentés en termes de jeux. Quand on compare la quantité de produits qui sort sur le football (américain ou européen), le base-ball, la F1 ou autre, le tennis fait figure de parent pauvre. Même si cette année on a compté quelques exceptions : Virtua Tennis ou Mario Tennis 64 (Mario Tennis sur GB Color aussi), sans oublier bien sûr l'immortel Final Match Tennis qui, malgré son âge, n'a pas pris une ride. Au milieu de tout ça, il y a la série des Smash Court. Il y a deux ans, le deuxième opus (plus communément appelé Anna Kournikova Smash Court dans notre contrée) n'avait fait tripper que le triste Gollum alors en lutte avec sa testostérone. Cela dit, il faut avouer que si la maniabilité de Virtua Tennis est assez arcade, les Smash Court (SC) se situent plus du côté de Final Match Tennis, à savoir un comportement du tennisman beaucoup plus difficile à maîtriser et donc par extrapolation, un jeu plus précis.

DANS LA MÊME VEINE !

Ce nouvel opus suit le même principe. À savoir un jeu de tennis au look nippon comprenant plus d'une trentaine de persos. La parité étant une valeur vidéo-ludique montante, on compte exactement douze hommes et douze femmes. Dont certains, même s'il n'y a aucune licence derrière, ressemblent étrangement à des célébrités du circuit. Par exemple, on retrouve un type, comme ça, peinard, le crane rasé, qui est le portrait craché d'André Agassi, et une femelle euh... une femme avec exactement la même Coupe et le même minois que Kourni (copie conforme de Boris Eltsine), Sainte patronne des romantiques en perdition.



Un retour sans pitié qui perce la défense adverse sans problème.

Pour finir, une des sœurs Williams a aussi droit à son clone mais dans un registre beaucoup moins glorifiant. Six personnages tout droit tirés du musée Namco sont cachés, comme Pac-Man ou Mr Driller. En termes de réalisation, ne vous faites pas d'illusion : la touche Namco est là, à savoir un graphisme minimaliste qui fait que l'on arrive à peine à reconnaître le joueur que l'on a choisi. Les courts, quant à eux, semblent avoir été modélisés à la va-vite et le public est presque inexistant. De même, les animations sont risibles, à tel point que dans les premières minutes de jeu, j'avais l'impression de jouer à Yeh Yeh Tennis (le jeu à 99 F de chez Take 2/Sunsoft/Leclerc). De même pour les bruitages, sortis carrément d'une autre époque qui n'est ni la mienne, ni la tienne, ni la sienne. Pour faire simple, il suffit de se dire que cela ressemble à un jeu 16 bits, et en ce qui concerne la réalisation, c'est à des années-lumière de Virtua Tennis. Pourtant, les deux jeux ne sont pas comparables ; comme je l'ai dit plus haut, ils ne boxent pas dans la même catégorie.

Smash Court 3

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Double faute !
Genre	Jeu de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Multitap, Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

C'EST MON CHOIX !

Le minimalisme graphique est un choix. Namco mise tout sur la jouabilité. Comme pour les précédentes éditions, il ne faut pas s'attendre à prendre le pad et à gagner les matches du premier coup. Une longue période d'adaptation et d'entraînements sont nécessaires avant de construire des échanges classieux. Par exemple, le placement est plus que primordial. Selon la position du corps, les coups seront plus ou moins réussis ; pas la peine d'essayer de croiser une balle si le joueur est placé n'importe comment. Par contre, une fois que vous avez chopé le truc, les passing-shots se feront avec beaucoup plus de facilité. Et c'est pareil pour tous les coups. La palette de frappe est à ce propos complète. Tous les boutons ont une fonction, il y a même des combinaisons avec les boutons de la tranche pour apporter plus de variations. Contrairement aux autres jeux de tennis du moment, dans SC 3, les amortis sont vraiment visibles et on peut aussi faire « gicler » la balle en lui donnant un effet qui augmentera son rebond. Du coup, le placement du joueur adverse est plus difficile, et donc la balle moins évidente à renvoyer. Voilà, c'est tout l'art du tennis. Comme en vrai, quoi !

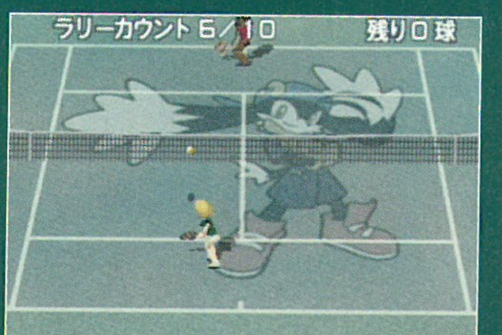
PETIT SCARABÉE !

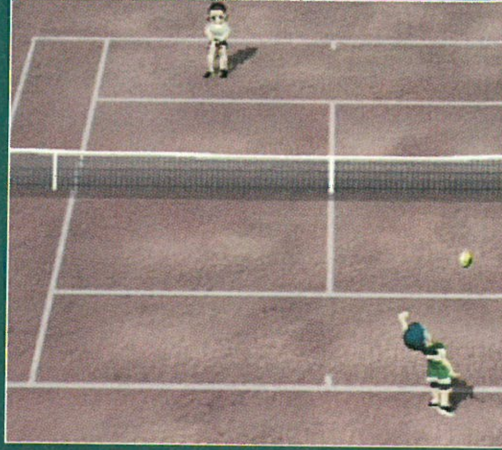
Pour pratiquer tous les coups, on ne peut pas se lancer dans une bataille perdue d'avance contre la machine. Il est presque impératif de passer par le mode Entraînement afin d'apprendre, puis de peaufiner ses coups. Une fois que, techniquement, un niveau acceptable est atteint, on peut soit se lancer dans le mode Exhibition dans lequel on joue, en double ou en simple, contre un adversaire humain ou « computériser », soit dans le mode Mission. Ce dernier est en fait un scénario qui place le joueur sur un plateau télé et dans lequel le présentateur vous propose de remplir une dizaine de missions. Cela va du service à placer au millimètre près, au retour gagnant sur une piste couverte de verglas. Si l'aspect basique des missions donne un côté lourd aux épreuves, elles se révèlent néanmoins intéressantes, presque autant qu'un match classique. Ou alors, je me suis vraiment fait avoir par ce minimalisme ambiant. Des mini-jeux jouables seul ou à deux, plus ou moins réussis, sont accessibles (voir Encart) et rallonge la durée de vie. Néanmoins, un grand mystère réside dans ma petite tête d'ibère nourri à la paëlla : pourquoi n'y a-t-il pas de mode Tournoi ? C'est une première ! En solo, cela casse un peu les jambes du produit, car les missions, une fois qu'on en a fait le tour, on ne revient plus dessus. Alors que, justement, un tournoi aurait permis de jouer plus longtemps. Décidément, c'est minimaliste jusqu'au bout !

Angel

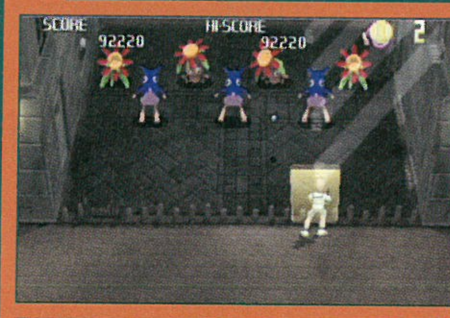
Un titre digne de Final Match Tennis, mais en beaucoup moins bon !

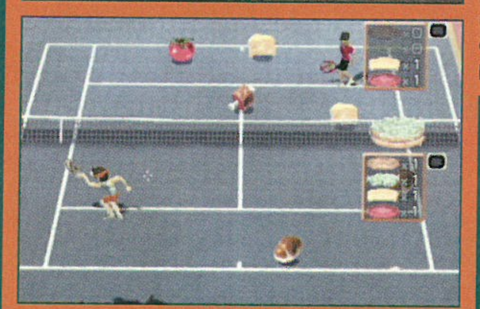
Note
6/10



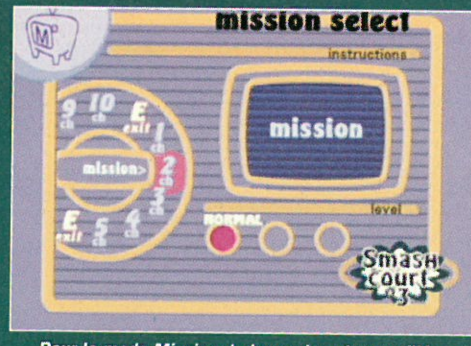


Le roi de la piste

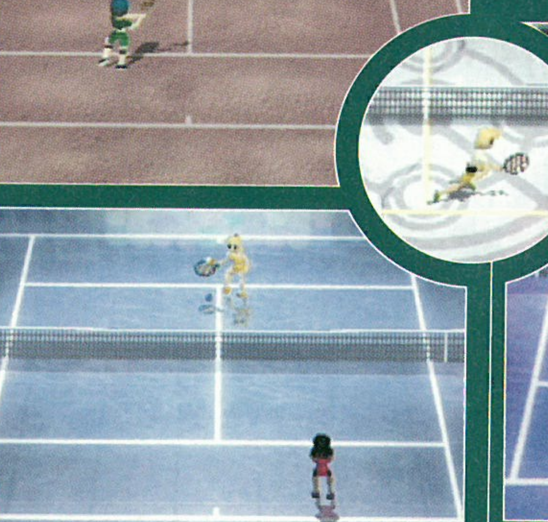




Parmi les mini-jeux proposés, on dispose d'un mode « Bomb », qui remplace la balle par une bombe à retardement qui explose quand le chrono arrive à zéro. Le but est bien évidemment de la faire exploser sur l'adversaire. Ensuite, le mode Hamburger qui consiste à récupérer tous les ingrédients nécessaires à ce bouillon de Kreutzfeld-Jacob en sandwich qui traînent sur la piste, tout en jouant le point normalement. Enfin, le « SQUASHooting », dont le concept reprend celui de Space Invader, mêle un peu du célèbre casse-briques Arkanoïd. Ce dernier s'annonce de loin comme le meilleur et permettra de passer de bons moments.



Pour le mode Mission, le japonais est conseillé, mais pas indispensable.



Les montées au filet doivent se faire avec précaution.

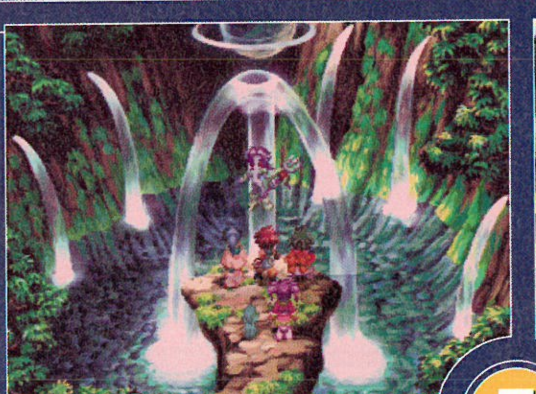
Tales of Eternia



Troisième volet de la série « Tales », ce dernier dont le développement a pris près de deux ans ne décevra pas ceux qui attendent un bon RPG pour cette fin de millénaire.



Un des nombreux mini-jeux qui parsèment Tales of Eternia : il va falloir ramer pour se sortir des rapides !



La première invocation à récupérer : Ondine. Attention, il va falloir la battre avant de l'obtenir.





Tales of Phantasia était passé un peu inaperçu. Tales of Destiny, sorti il y a quatre ans, avait déjà un peu plus marqué les esprits. Puis, Tales of Phantasia est ressorti sur PlayStation (à l'origine il était sur Super Famicom) un an après. Et donc, l'an dernier, on s'attendait à un nouveau « Tales » pour Noël, à la manière des Ridge qui sortaient tous les 3 décembre... Malheureusement, nous en avons été privés, et avons dû ronger notre frein. Aujourd'hui enfin, on peut s'essayer sur cet ultime volet. Plus ou moins refondu au niveau des graphismes, on se retrouve désormais avec des personnages un peu plus fins au niveau de l'aspect, mais surtout des décors magnifiques, dans un ton pastel comparable aux plus beaux paysages de Legend of Mana. C'est dans ces magnifiques environnements que l'on va prendre le contrôle de Rid, un jeune chasseur, et de sa copine la douce et tendre Farah, experte en karaté. Ce duo terrible qui, grâce à leurs antagonismes, provoquera beaucoup de gags durant le jeu, et vont un jour être les témoins de la chute d'une bien étrange météorite. À l'intérieur de cette dernière, comme Superman avant elle : Meredy, une petite fille à la peau noire et aux cheveux violets. Très vite, ils vont se rendre compte qu'elle vient d'un autre monde (quelle perspicacité...) et qu'elle ne parle absolument pas notre langue (et ça continue...). On va vite chercher l'intello du groupe, Mister Keel, et on fonce chez un vieux sage, histoire de traduire les dires de la p'tite. Bon, en résumé, elle est tombée de son monde, qui se trouve au-dessus du nôtre, pour nous sauver. De quoi ? Et bien tout simplement de la chute de son monde sur le nôtre. Et pour empêcher que cela



Un petit reproche, constant dans la série des « Tales of ». La map n'est jamais vraiment très belle...



Tales of Eternia

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Jamais, bouh...
Genre	RPG légèrement action
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Pocket Station, Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée





Le choix d'un style pastel est un vrai régal pour les yeux !

Des combats toujours aussi accrocheurs

n'arrive, il n'y aura pas ouatmille solutions, il va falloir retrouver et domestiquer tous les esprits de la nature. La quête commence, avec son lot d'embûches et de sales types qui veulent s'approprier le savoir de Meredy.

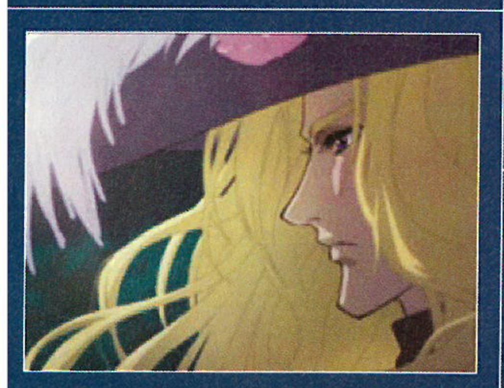
BON ENFANT, BON ESPRIT, BON JEU

On commence très simplement dans Tales of Eternia. On est loin des débuts très ciné de Final Fantasy VII, des débuts super-sombres de Grandia II ou Eternal Arcadia. Tales of Eternia est un jeu frais. Certes, il comprend des éléments dramatiques, les combats sont on ne peux plus acharnés, mais le jeu reste léger. Le déroulement même est beaucoup plus libre que pour des jeux sortis dernièrement. On quitte un endroit, pour se faire expliquer où il faut se rendre ensuite, et paf on y est. Étant donné qu'il est possible de camper un peu n'importe où à l'extérieur, on regagne assez facilement de la vie, et seuls les points de technique poseront problème aux aventuriers un peu faibles. Le déroulement est donc assez simple, il est vrai, mais tellement accrocheur. Il serait aussi injuste d'oublier tous les petits éléments cachés du jeu, comme le cuisinier masqué qui vous apprend à faire de bons petits plats, souvent plus efficaces que les items achetés chez le marchand.



Invoquer Ondine requiert beaucoup de TP mais fait un sacré ménage à l'écran.







Ce rideau de foudre providentiellement lancé par Meredy vous permet de grader les ennemis dans un seul coin de l'écran. Les magiciens, bien moins résistants, ne seront pas ainsi pris d'assaut.

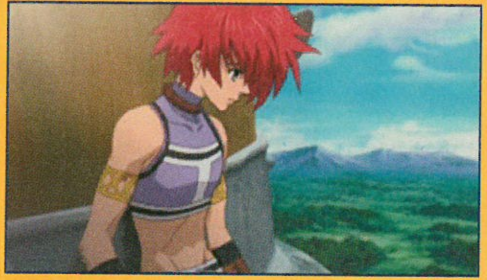
ULTIME RAZZIA SUR LES COMBATS

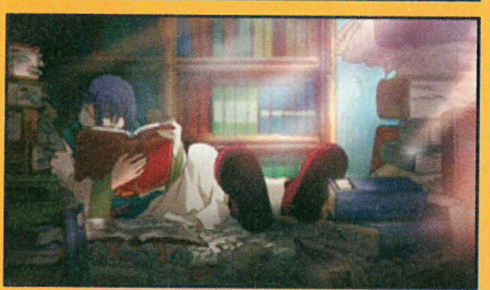
Le grand plaisir lorsque l'on joue à un jeu de la série des « Tales of », c'est toujours les combats. Dynamiques à souhait, ils se déroulent pour ceux qui ne le sauraient pas encore, à la manière d'un jeu de com-

Toujours l'intro...

Comme pour les deux volets précédents, Tales of Eternia profite aussi de la charte de qualité de la série en ce qui concerne les intros. Pas en plein écran certes, mais alors la compression mes enfants, quel boulot d'artiste ! Dessins très fins, et musique de Garnet Crow (la sœur de Sheryl qui chante en jap ?) pour une minute trente de bonheur.

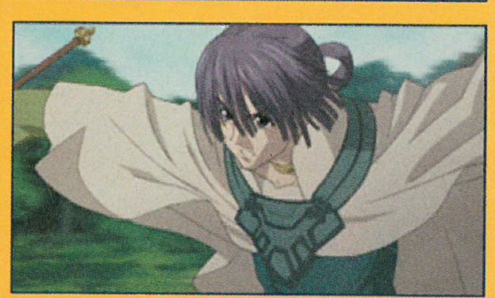






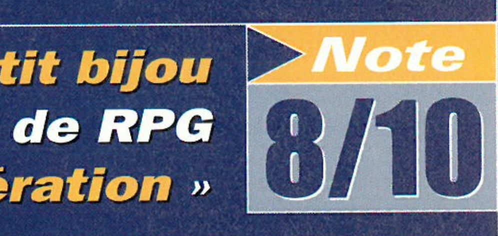






LES SORTIES JAPON

Un petit bijou de RPG « vieille génération »





« Grand » ne veut pas forcément dire balèze. Mais là, oui, malheureusement.





Le village forestier est lui aussi de toute beauté.



Dans la forêt maudite, ne vous attardez pas sinon ces petites faucheuses vous voleront votre vie avec un simple contact.



bat. Votre équipe, qui se composera au maximum de quatre aventuriers, sera d'ailleurs contrôlable par quatre joueurs ! La classe ! Si vous êtes seul, vous ne dirigerez que le héros, avec la possibilité de faire lancer des sorts aux autres, grâce aux boutons de la tranche, mais avec trois potes et un « quadrupleur », ce sera l'extase ! Un grand jeu de rôle avec des bastons aléatoires, où l'entraide prime entre les joueurs. Seul, c'est super-prenant, et à deux ou plus, c'est vraiment la définition même du mot coopération. Essayez un jour, vous ne le regretterez pas. En dehors de cela, on appréciera tous les petits détails qui font que l'on sent que ce Tales of Eternia, clairement dirigé vers un public de fans absolus, lorgne du côté de Valkyrie Profile. Une tonne de voix digits, des petits graphismes en 2D très détaillés, énormément de trucs marrants annexes à trouver… Bref, un jeu que l'on savoure, que l'on dévore, mais avec lequel on ne s'étouffe jamais. C'est peut-être d'ailleurs son seul défaut, léger et frais, il lassera plus vite qu'un Grandia II. Ceci dit, pour ceux qui n'ont pas été d'accord avec mon « 9 » sur Grandia II, pourront le transformer en « 8 », et transformer mon « 8 » sur Tales of en « 9 ». Et là, je contente tout le monde. « Joli coup, mon cher Michel Boujenah ! »

Greg



Meredy et son gros œuf volant…

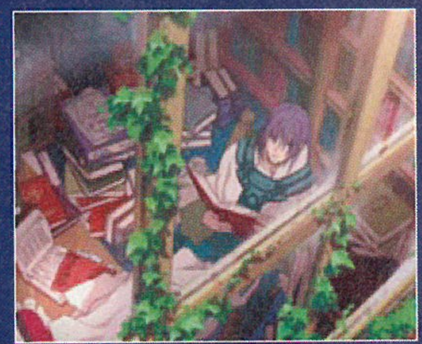






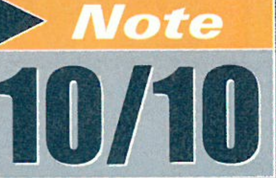


Un système repris de FFIX pour éviter les loadings relous et involontaires : on vous demande confirmation avec un bouton avant d'entrer dans une ville.



Mario Tennis

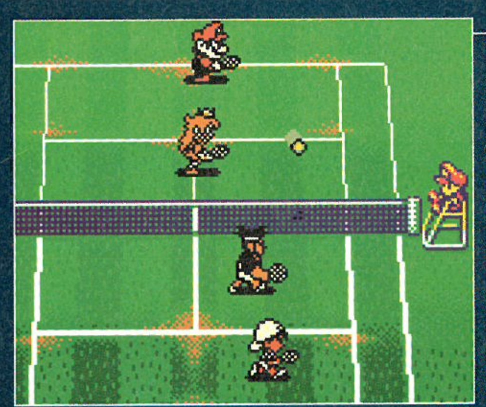




Note
10/10



Au départ, je pensais qu'il était impossible de faire un jeu de tennis au gameplay assez mature sur une portable. Mario Tennis vient donc titiller mes convictions à grands coups de raquette dans l'âme.



Le double est un exercice plus amusant que les banales rencontres à deux joueurs.



Les graphismes du RPG sont vraiment très colorés !



De mémoire de joueur atteint par la maladie de Creutzfeldt-Jacob, je crois que le meilleur soft de tennis sur la portable de Nintendo fut Top Rank Tennis. J'ai utilisé délibérément un temps du passé dans ma phrase, non pas pour me la péter, mais tout simplement pour induire l'idée que le jeu vient de perdre sa suprématie avec ce Mario Tennis. OK les secrétaires de rédaction ? Je vais peut-être vous dévoiler quelque chose d'évident, mais sachez que ce Mario Tennis est l'adaptation de la mouture N64, sortie il y a un mois dans notre beau pays plein de vaches folles. Attention, je vous vois arriver avec vos gros sabots : « mais pour qui il nous prend ce blaireau ? ». Et c'est là que je vous cueille sans coup férir. En effet, je veux signifier par là que le titre est un portage très fidèle de la version 64 Bits, puisqu'on y retrouve le même gameplay ! Eh oui, vous avez bien lu ! On va pouvoir s'éclater à Mario Tennis partout, et bénéficier des mêmes sensations que celles du jeu original. Trop bien !

UNE PROFONDEUR DE JEU INCROYABLE !

En général, un soft développé sur une console portable ne jouit jamais de la même attention que s'il était élaboré sur une machine plus puissante. Pourtant, Mario Tennis dispose de tout ce que l'on pourrait attendre d'une grosse production. À savoir des tas de modes de jeu, et le plus important : un gameplay très évolué. Calqué sur le modèle de la N64, la petite cartouche en repique tous les éléments cruciaux. En pressant deux fois sur les boutons A ou B, il est possible de préparer un coup droit ou un revers plus puissant. Pour effectuer des lobs ou des amortis, il suffit de combiner les deux boutons, l'un après l'autre selon les besoins de vos placements de balles. Au départ, vous avez le choix entre huit personnages (Donkey, Luigi, Mario Jr…), mais leur nombre peut s'étoffer en terminant le mode Aventure (sorte de RPG très bien fait) dans tous les sens. La réalisation est en plus de haute volée (volée, tennis = humour !) avec des graphismes fort colorés et des animations détaillées. Il est amusant de voir les joueurs tomber par terre, se relever ou taper à l'aide de la raquette, de rage. Mon mode favori et sans conteste le jeu en Double, car à mon sens il réserve plus de surprises et d'agitation à l'écran. Mais je pourrais disserter des heures sur ce titre génialissime. Vous parler aussi du fabuleux mode Entraînement avec le robot-professeur, du dictionnaire des termes techniques du tennis à votre disposition, des tas de mini-jeux, des surfaces variées (terre battue, ciment, parquet…), du transfert de joueurs sur N64 (comme pour Pokémon), bla bla bla… Bref, en un mot comme en cent : achetez-le ! Vous ne le regretterez pas ! Le meilleur jeu de tennis de la GBC est ici !

Kendy

Mario Tennis

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Jeu de tennis ultime
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Cartouche
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Variable selon les persos
Continues	Sauvegarde
Spécial	Un RPG + Transfer Pak
Existe sur	Nintendo 64
Compréhension de la langue	Souhaitée

psone

Note
1/10 Pour ceux qui possèdent un Winning Eleven
Pour les autres **9/10**

J. League Winning Eleven 2000 2nd

Je continue sur ma lancée sportive : à cet instant le Real Madrid mène 2-0 ! Il faut dire qu'ils sont surpuissants en ce moment ! Un parcours parfait en coupe d'Europe, une bonne place dans le Championnat, pourvu que ça dure !

Le gardien est dans le vent, et c'est le but assuré !



Devant le boulevard offert à l'attaquant, la meilleure solution c'est de tirer !

Je vais encore faire un énième topo sur ce que représente Winning Eleven pour les fanatiques de Joypad. C'est simple, pour certains (dont moi), c'est tout simplement le plus grand jeu de tous les temps. Même si ce n'est « qu'un » jeu de football, le réalisme est tellement poussé, qu'on ne peut plus regarder de match à la télé sans critiquer les joueurs en disant qu'ils sont nuls, et qu'on n'aurait pas du tout fait la même chose sur Winning Eleven. Il nous faut notre consommation journalière d'au moins dix matchs, autrement on meurt (véridique ! Récemment, Traz a oublié le jeu chez lui, et on n'a pas pu jouer de la journée, une première depuis plus d'un an, au secours !). Pas la peine de dire qu'en tant que fans, on connaît le jeu et toutes ses différentes versions sur le bout des doigts. C'est donc avec émotion que l'on a reçu J. League Winning Eleven 2000 2nd. D'habitude, même si les versions s'enchaînent, il y a toujours eu des améliorations qui rendaient le jeu encore plus palpitant. D'où les 10/10 attribués, qui ont fait couler tant d'encre chez les lecteurs. Pour marquer le coup, on s'était même dit qu'il faudrait mettre 11/10, pour prouver aux gens que les nouvelles versions se bonifient, et qu'effectivement c'est vraiment LE jeu ultime.

UN COUP-FRANC DANS L'EAU

Pas de chance, pour la première fois, cette version n'apporte rien. C'est juste une réactualisation de la J-League (championnat japonais), sans aucune amélioration. Pire encore, on assiste à une (petite) régression. En effet, les anciens bruitages, nettement moins bons que dans la précédente édition, ont été réintégrés ! C'est carrément un bond en arrière ! Attention néanmoins, il ne faut pas se méprendre, cela reste « génialissime », mais c'est moins bon que la précédente version. Je me sens sali là tout d'un coup, argghhh spike ! ! ! Il ne faudrait pas que Konami rentre dans un trip à la FIFA. C'est-à-dire une nouvelle version tous les trois mois qui n'apporte rien de nouveau. Jusqu'à présent, les améliorations justifiaient la sortie, mais aujourd'hui, on a l'étrange impression d'être pris pour des vaches à lait. Allez, M. Konami, on se ressaisit et on nous refourgue une put... de version PS2 !

Angel

Dernière minute ! ! !

Les toutes premières images de la version US du prochain ISS, baptisé ESPN MLS Extra Time en version ricaine, ont été postées sur le Net à l'instant même où j'écris ces lignes. On ne pouvait que vous faire profiter de ces quelques images, qui sont bien celles du jeu des créateurs de la série Winning Eleven (KCET). Reste à savoir si le gameplay sera à la hauteur, ce dont nous ne voulons absolument pas douter…



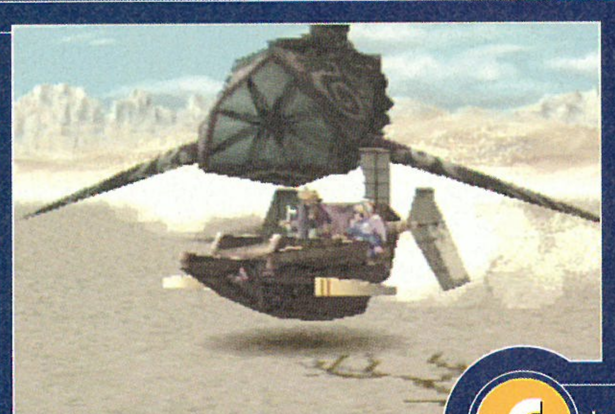


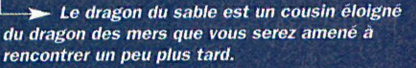
Winning Eleven 2000 2nd	
Éditeur	Konami
Dispo. Europe	offsido wa, nai !
Genre	Fouchebol
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Multitap, Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Ça peut servir

Breath of Fire IV

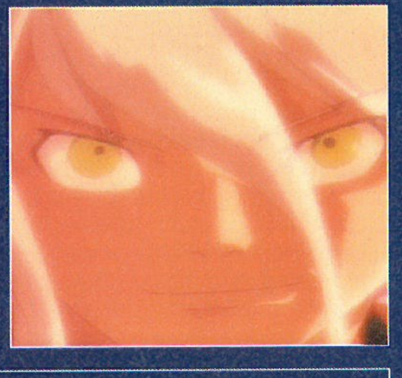


Le 4e volet des Soupières de Feu, euh non, j'veux dire les Soupirs de Feu, sort chez les ricains. Capcom continue cette série pas vraiment exceptionnelle mais plaisante. Cet épisode n'a donc rien à voir avec les précédents.

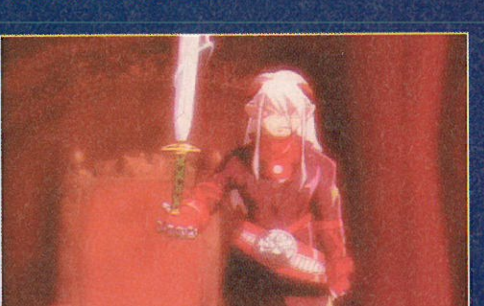




Le dragon du sable est un cousin éloigné du dragon des mers que vous serez amené à rencontrer un peu plus tard.







C'est souvent comme ça avec les RPG, on débarque au beau milieu d'un monde imaginaire où tout est à découvrir, en commençant par les personnages avec lesquels on va évoluer. On nous donne souvent un petit indice, comme ici où il est question d'un affrontement entre 2 continents dont l'un, à l'Ouest, se nomme l'Empire Fou (de son vrai nom), et l'autre, situé à l'Est, constitue l'Alliance des autres contrées. Après que l'armistice ait été signé, la Princesse Elena de l'Alliance décide de faire la tournée des popotes pour rendre visite à ses administrés qui ont vaillamment défendu son honneur. Manque de bol, la Princesse disparaît mystérieusement au cours d'une excursion. C'est alors que sa sœur Nina décide de partir à sa recherche, accompagnée de son pote Cray.

DONNE-MOI TA MAIN

Au cours de cette folle épopée, vous rencontrerez tout plein d'amis potentiels. Certains décideront de vous accompagner, comme Ryu, que Nina va trouver évanoui dans le désert. La compagnie de ce dernier est agréable mais parfois ennuyeuse, puisqu'il ne parle pas. Le pauvre souffre d'amnésie, mais décide de vous accompagner pour essayer de recouvrer la mémoire. Il possède une particularité, celle de se transformer en dragon, ce qui lui permet de multiplier ses HP lors des combats. Diverses petites missions vont s'intercaler dans votre quête principale. Certaines contrées traversées sont tombées sous le joug d'affreux dictateurs. En aidant, par exemple, la colonie des fées, vous pourrez la développer, notamment en les faisant travailler, ou en chassant pour les nourrir. Des maisons et des magasins pourront ainsi être construits, et votre nature altruiste mise à profit. Et si vous êtes du genre égoïste, rien ne vous empêche d'envoyer promener ces demoiselles et autres quémandeurs. Pourtant, ces actions vous permettent d'obtenir de précieuses informations. Car on avance petit à petit en questionnant les autochtones, voire en les soudoyant. Vous obtiendrez de l'argent, zenny, après chaque victoire remportée. Car les ennemis qui peuplent ces continents sont assez nombreux, tiens donc.

Breath of Fire IV

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	« Fishing controller »
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

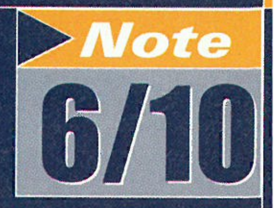
PETITS, MAIS COSTAUDS

Évidemment, on retrouve tout l'esprit tordu japonais dans le design des adversaires. La bombe atomique de 1944 a laissé de vilaines traces dans leurs esprits. Bref, les ennemis sont souvent de taille réduite, exceptés les boss, et la force de leurs attaques est du genre aléatoire. Classique. Il vous arrivera d'affronter des tas de morve dotés d'yeux, un crâne purulent ou des mouches toxiques et vénéneuses. Les attaques s'effectuent au tour par tour. Naturellement, les pouvoirs de chacun des personnages évolueront lors des combats, et seront automatiquement répartis entre eux. Nina est spécialement qualifiée pour les sorts de magie, et Ryu pour sa métamorphose en dragon. Une petite nuitée à l'auberge rechargera vos batteries et vous permettra d'effectuer une sauvegarde, ou bien il vous faudra trouver un petit journal bleu. D'autres alliés se joindront à vous si vous le souhaitez, comme Ershin, Cray, Ursula ou Scias. Il n'est pas toujours aisé de les comprendre car l'anglais utilisé est parfois vieillot avec d'anciennes expressions désuètes, ou d'étranges contractions de mots d'origine américaine. On imagine dès lors grossièrement ce qui va se produire. Autre problème : la vue. On ne peut déplacer les caméras qu'avec R1 ou R2 pour obtenir un balayage approximatif du paysage. Ça va trop vite et ça vous empêche de voir les portes ou passages à emprunter. Nina a la possibilité de se hisser dans les airs pour bénéficier d'une vue d'ensemble très réduite. Pas facile avec ça de mettre en place les mécanismes requis dans certains cas. Autre fausse note : le manque de musique. Il y a souvent de grandes conversations sans un seul fond musical. L'absence se fait alors cruellement sentir. On rencontre aussi quelques problèmes à diriger son personnage correctement. Notamment lors d'un passage où il faut se glisser derrière un rideau. Les graphismes ne sont pas révolutionnaires, juste le minimum syndical typique RPG japonais, et les décors sont souvent de vrais dédales. Pas facile de mémoriser son chemin, il faut arriver à trouver le bon angle de caméra !

LA VIE, LA MORT, TOUT ÇA

Les personnages ne sont pas super-charismatiques mais possèdent une certaine personnalité, dotée de réactions qui leur sont propres. Par exemple, Ershin, sous une apparence proche de R2D2, cache une jeune fille imprévisible dont les attaques sont risquées et peuvent se retourner contre elle. L'histoire principale est parasitée par de petites aventures parallèles qui tendent à embrouiller légèrement votre esprit. Néanmoins, l'intrigue tient la route et pousse à continuer la quête. Les combats ne bénéficient pas d'effets de lumière et de sonorités particulièrement éclatants. L'originalité vient du système des Magic Combos. Vous pourrez les utiliser avec chacun des 3 personnages principaux, et leurs effets seront différents suivant l'ordre ou le type de sorts utilisés. La combinaison des éléments Air, Eau et Feu reste la plus impressionnante. La durée de vie est proportionnelle à votre patience : plus vous serez zen, et plus vous parviendrez à ne pas vous arracher les cheveux pour passer certaines énigmes. Capcom offre un petit divertissement sympathique qui permettra de trouver le temps moins long jusqu'à l'arrivée du superbe Final Fantasy IX !

Karine






Cray et Nina sont sur un bateau qui navigue sur le sable. Mais dans ce cas, qui va tomber à l'eau, alors ?



Un point d'exclamation ou d'interrogation signale la présence d'items ou de personnes importantes à rencontrer.

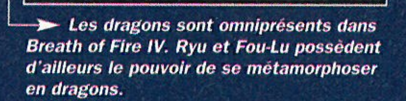





Les dragons sont omniprésents dans Breath of Fire IV. Ryu et Fou-Lu possèdent d'ailleurs le pouvoir de se métamorphoser en dragons.






Les expressions utilisées sont parfois tirées d'un anglais datant du siècle dernier, mixées avec de l'argot américain. Super-simple à comprendre !

Toutes les sorties japonaises et U.S.

Seulement 2 pages de Zapping ce mois-ci, l'actualité nipponne et U.S. étant vraiment peu chargée ces dernières semaines. Ne vous attendez donc pas à retrouver des chefs-d'œuvre ludiques ! Cette rubrique est aussi là pour vous éviter de vous planter en achetant tout et n'importe quoi en import !

Charge'n Blast

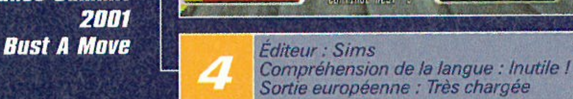


Pour les fans de jeux de tir et de ski, voici un compromis idéal. Dans la peau d'un scientifique combattant, tellement c.., qu'il ne sait pas se déplacer autrement que latéralement, il va falloir « charger » des roquettes avant de les tirer sur les gros insectes qui vous foncent dessus. C'est idiot, très dur ou très facile, mais la réalisation est très acceptable. Un ensemble assez scandaleux, puisque j'ai été obligé d'écrire le mot « très » trois fois dans une même phrase. Bon, mais ce Charge'n Blast, alors ? Allez, c'est sympa quelques minutes, mais c'est beaucoup trop léger pour tenir plus d'un après-midi. Dommage, le concept de charger la pression avant de lâcher les roquettes était rigolo, mais passer son temps à slalomer les ennemis, bof.

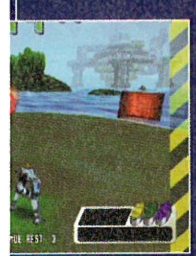
Greg



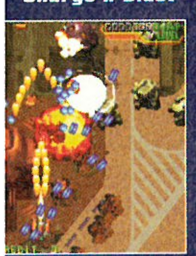




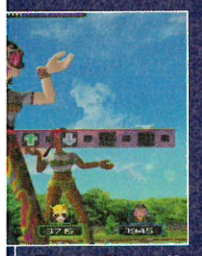
4 — *Éditeur : Sims*
Compréhension de la langue : Inutile !
Sortie européenne : Très chargée



Charge'n Blast

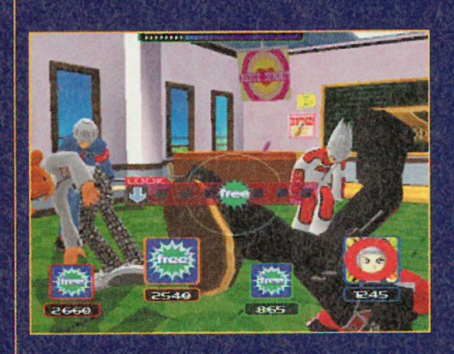


Mars Matrix



Dance Summit 2001 Bust A Move

Dance Summit 2001
Bust A Move



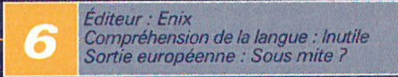


Pfouh, je suis super-deg. Grand admirateur du premier volet de Bust A Move (remplacé par Groove en France), je suis très déçu par le second volet, j'attendais beaucoup (trop ?) de ce nouvel épisode sur PS2. On commence déjà par changer le système de jeu, puisqu'on se retrouve désormais face à un Parappa-like, qui vous demande de refaire les séquences que l'on regarde une première fois. Ça encore ça passe, mais la réalisation est assez médiocre, les persos pas très attachants, les pas de danse pas tous super... mouaif. C'est pas mal, ça a la pêche, mais il manque vraiment un truc magique qu'il y avait pourtant dans le premier... Enix aurait-il perdu la flamme ?

Greg

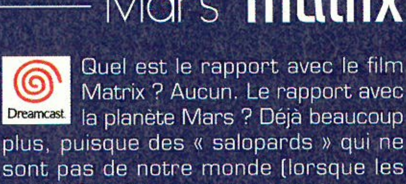






6 — *Éditeur : Enix*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Sous mite ?

Mars Matrix



Quel est le rapport avec le film Matrix ? Aucun. Le rapport avec la planète Mars ? Déjà beaucoup plus, puisque des « salopards » qui ne sont pas de notre monde (lorsque les générations futures liront ceci, dans une ambiance à la Star Trek, elles en déduiront certainement que les terriens étaient de pauvres xénophobes) viennent nous exterminer avec une certaine décontraction. Nous voilà donc, face à un



shoot'em up vertical en 2D, qui propose un système où l'on tente une fois de plus d'innover avec un ustensile plutôt « hype » : l'aspirateur à projectiles, qui les renvoie à l'ennemi. En outre, les continues sont limitées, la difficulté est très élevée, bref, c'est bizarre. Cela reste toutefois un challenge de choix pour les fans d'arcade, mais autrement, c'est dur et c'est pas super-beau. Avis aux amateurs...

Greg



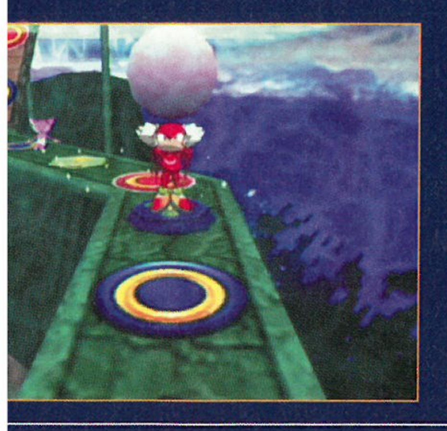


5 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Supra-inutile
Sortie européenne : Pas des mars...

Sonic Shuffle

Dreamcast

Un Sonic dans la rubrique Zapping... Sacrilège me direz-vous. Ce clone de Mario Party n'arrive pas à me divertir une seule seconde. Malgré son graphisme à la Jet Set Radio, et un nombre important de mini-jeux (plus d'une trentaine), ce Sonic Shuffle reste un jeu faible. En utilisant un système de carte à points, au lieu du traditionnel lancer de dé pour se déplacer sur le plateau, Sega arrive en effet à innover. Mais,

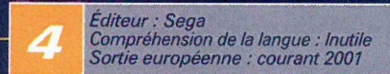






ce système semble finalement peu réussi, car malgré toutes les tactiques possibles, on reste dans un jeu de hasard. Les mini-jeux, bien que variés, ne sont pas amusants du tout, même à plusieurs. Pire encore, les batailles sont minables et se résument à un seul coup. Si votre carte est plus forte que celle de l'ennemi, c'est gagné. « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! ». Aucune stratégie possible ! J'allais oublier le pire : les chargements. À chaque fois que l'on passe du plateau à un mini-jeu, il y a un loading. Et ne croyez pas qu'ils soient courts, loin de là. Rien à voir avec Mario Party et sa cartouche sans temps de chargement. Moi qui me faisais une joie de tester un Sonic, c'est râpé.

Angel

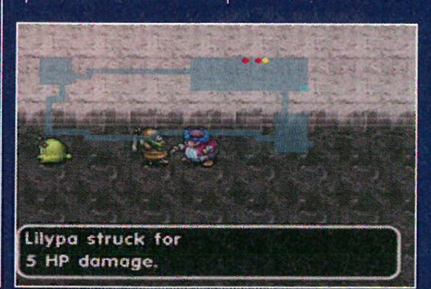


4 *Éditeur : Sega*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : courant 2001

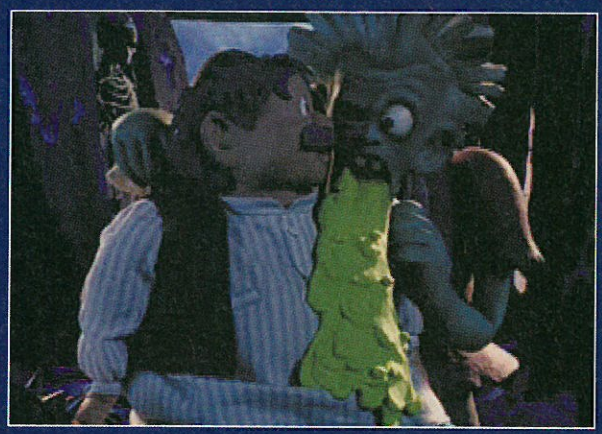
Torneko The Last Hope

PSone

Lorsque l'on voit à quel point ce jeu peut être laid et combien il s'en est écoulé au Japon, on ne peut dire qu'une chose : « joli coup mon cher Michel Boujenah ! » Vous le savez, depuis le temps que vous lisez cette rubrique remplie d'OVNIS japonais parfois super-marrants, des tas de jeux uniquement sortis au Japon mériteraient de

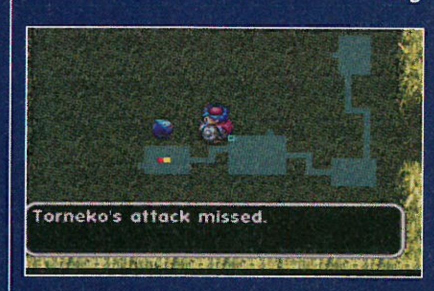






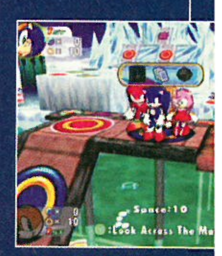
connaître ne serait-ce qu'une carrière américaine, pour les rendre plus abordables linguistiquement parlant. Et parmi eux, ne figurait pas Torneko no Daibôken, un dungeon-RPG moche et répétitif à souhait. Ce style de jeu populaire au Japon ne connaît en France qu'un seul adepte et défenseur : Kamui du défunt Player One, qui n'a jamais réussi à me convaincre du génie de ce genre, où l'on passe son temps à accumuler des objets et revenir au niveau 1 à chaque sortie de donjon. Un choix étonnant de la part d'Enix, qui devrait rester d'une discrétion absolue dans le top des ventes US.

Greg





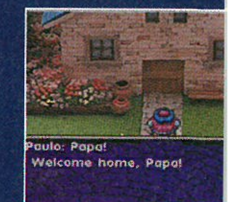
5 *Éditeur : Enix*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Tourner quand ?



Sonic Shuffle

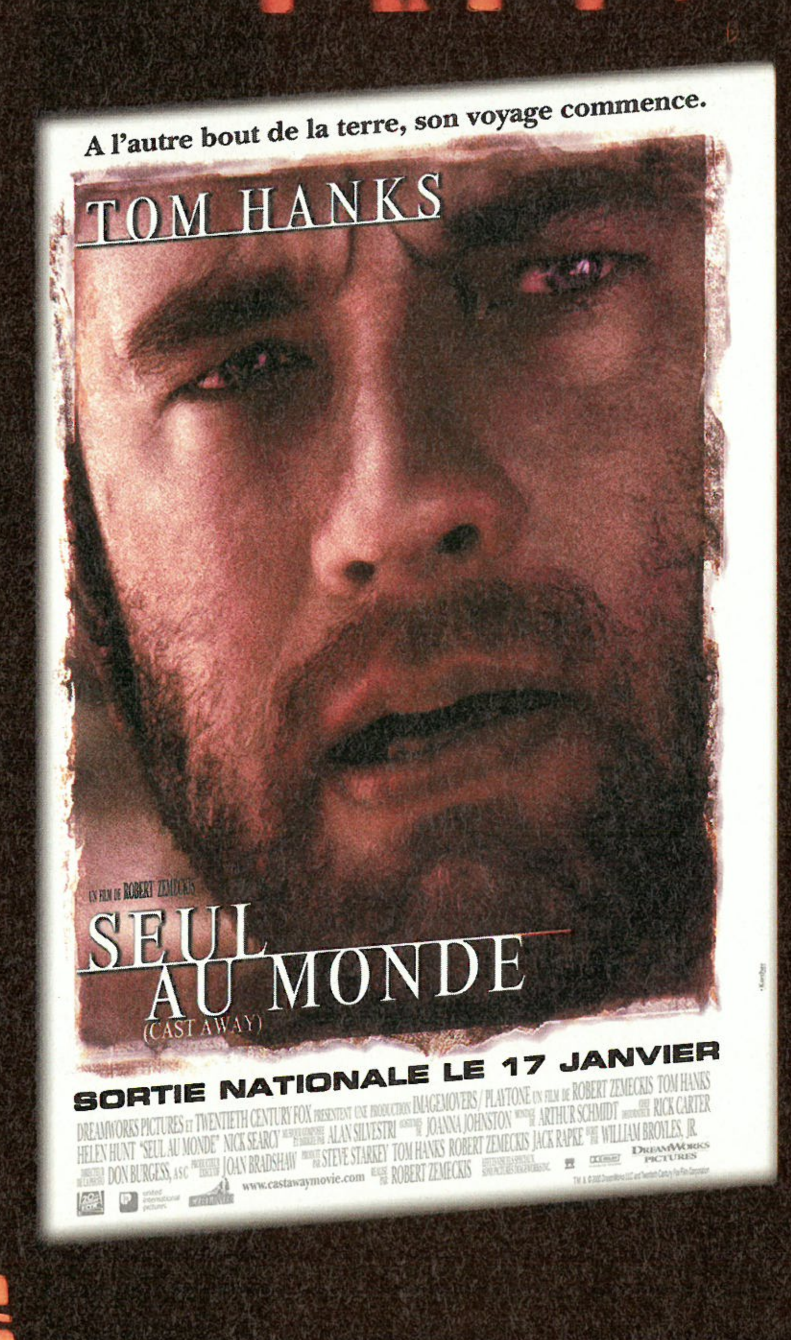


Charge'n Blast



Torneko the Last Ho

Sensations à la Chaîne



Christophe C. 24 ans, Production MCM

SEUL AU MONDE DANS CINEMASCOPE

l'occasion de la sortie du nouveau film de Robert Zemeckis avec Tom Hanks "SEUL AU MONDE" 17 janvier, Vérane raconte l'histoire du nouveau Robinson Crusoë le samedi 13 janvier à 16h30 ns Cinémascope.

ediffusions : Dimanche 14 janvier à 11h30 et vendredi 19 janvier à 22h.



disponible sur NC NumériCABLE 0 801 10 10 10 (prix d'un appel local) - www.ncnumericable.com

Toutes les sorties du mois passées au crible

Avec ce qui s'est passé au Virgin Megastore pour le lancement de la Péhesse 2, on a un peu honte de faire partie de la race humaine. Par conséquent, j'ai une requête à faire à Dieu. Si je dois me réincarner, ce sera en animal. Ouais, c'est décidé. Mais attention, pas en cafard ou en hanneton hein, j'ai pas vraiment envie de finir ma deuxième existence chez Kendy ! Non, plutôt en chien, en bon ch'tit bâtard à sa mémère, ou en chat pour sortir avec plein de minettes... Voire en Éléphant, comme ça les racailles ne viendront plus me chercher des poux pour me dépouiller ma baguette de pain ! Si je vous raconte ma vie, c'est que ce mois-ci, ben, c'est juste un peu la misère, surtout si vous avez une PlayStation/PSone ! On s'est quand même tapé une bonne trentaine de zappings, ça vous donne une petite idée de la qualité des sorties de janvier. Heureusement qu'il y a X-Squad, Resident Evil 3 et Samba de Amigo pour relever un peu le niveau.

Top rédac

Décidément, si Dieu existe, il doit être sacrément en colère en ce moment. À moins qu'il fasse un transfert avec Mike Tyson. Remarquez, qui sait, ça pourrait être ça finalement. En tout cas, il ne manquerait plus qu'il nous balance l'Apocalypse... Bienvenue dans un monde où il pleut perpétuellement. Welcome dans un univers où le prion fait sa loi. Benvenuto dans une société où la vie ne serait qu'un éternel bouclage. Arf ! Et puis, si ça se trouve, Dieu redoute peut-être que ce redneck de Georges « Debolyou » Bush se mette à gouverner la « soi-disant » première puissance mondiale. Ben voyons. Le monde est entre de bonnes mains, ça fait toujours plaisir à entendre, n'est-ce pas mon cher Michel Boujenah ?

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	*Tout juste bon à caler une table.*
1	*Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
2	*De très grosses lacunes. Urgl !*
3	*1 minute de plaisir. Et encore !*
4	*Pourrait vraiment mieux faire.*
5	*Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
6	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
10	*Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

Je suis partie en Angleterre pour la présentation d'un jeu de tanks. En résumé, je me suis déguisée en soldat et j'ai conduit 3 tanks dans la boue, dont un de 17 tonnes les yeux bandés (véridique) ! J'ai participé à un paintball-like avec mitraillette en balançant des grenades et mon équipe a gagné le tank d'argent. Trop bien !



Son jeu du mois : *Samba de Amigo (DC)*

TSR

Vous connaissez tous l'expression : « c'est dans les vieux pots que... ». Donc voilà, je vais avouer. Voilà deux nuits que je passe sur Dynasty Warriors 2. Je me dis que c'est un jeu édité par THQ et que tout arrive. Je me dis aussi que je vais passer mes fêtes à frapper sur tout ce qui bouge. Faudra que j'en parle à Traz.

Son jeu du mois : *Samba de Amigo (DC)*

Trazom

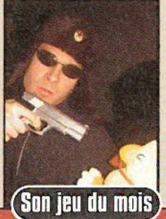
Un matin, en prenant des antibiotiques à jeun et à forte dose, j'ai cru avoir une crise cardiaque en prenant ma douche. Je suis sorti, à poil, en flippant comme un malade. J'avais psychoté grave ! La notice du médoc précisait : « des difficultés d'ordre respiratoire ». Tu m'étonnes, j'ai failli crever de peur !



Son jeu du mois : *Mario Tennis (GBC)*

Gollum

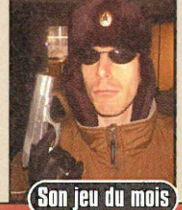
ISS, c'est un peu toute ma vie. Pourtant, depuis quelques semaines Angel est devenu l'homme possédant la plus hallucinante mauvaise foi du monde. Ce mec est tellement puissant qu'il vous endort de blabla. C'est efficace, c'est ça le pire. Finalement Kendy a raison : Angel, tu le vois, tu flippes. Je plaisantais, détends-toi.



Son jeu du mois : *Resident Evil 3 (DC)*

Willow

Angel et Kendy se vantent d'avoir aperçu Laspalès, ben moi, j'ai carrément fait mieux. Ouaip. Un dimanche, en passant devant l'église des Batignolles, j'ai vu l'une des figures emblématiques de la chanson française : Dick Rivers ! Arf, j'crois que j'ai gagné le concours de la rencontre la plus débile du mois.



Son jeu du mois : *X-Squad (PS2)*

Chris

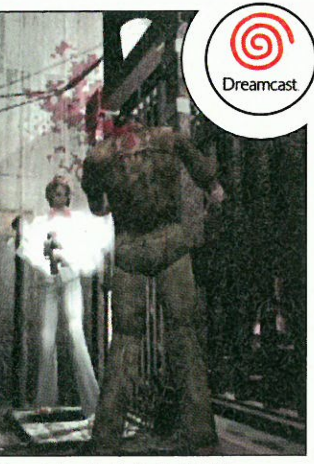
Ok, vous n'allez pas le croire : j'ai perdu mes lunettes à la maison. Ça fait 15 jours que je les cherche. Sans succès. Alors je sais bien, tout le monde s'en fout, mais moi ça me rend dingue ! Je surfe sur Internet jusqu'à 5 heures du mat', je me couche, je me relève et là, plus de lunettes, disparues, envolées, plus rien...

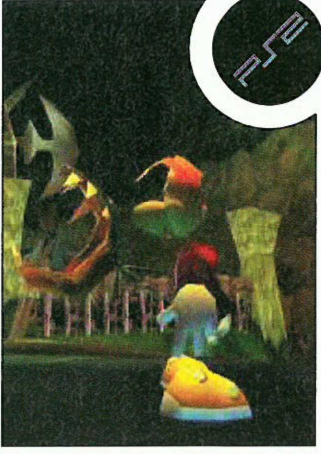
Son jeu du mois : *Resident Evil 3 (DC)*

LES JEUX DU MOIS

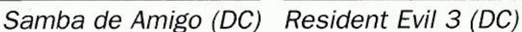
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :











Samba de Amigo (DC) — Resident Evil 3 (DC) — Rayman Revolution (PS2) — Mario Tennis (GB Color)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PSone)	27 pts	+2	↑
2	ISS Pro Evolution (PSone)	17 pts	+1	↑
	SSX (PS2)	17 pts	-5	↓
3	Shenmue (DC)	16 pts	+7	↑
4	Resident Evil : Code Veronica (DC)	10 pts	=	→
5	Zelda Majora's Mask (N64)	9 pts	-5	↓
6	Virtua Tennis (DC)	8 pts	-4	↓
7	Capcom Vs SNK (DC)	5 pts	-3	↓
	Street Fighter EX 3 (PS2)	5 pts	-2	↓
8	Samba de Amigo (DC)	6 pts	(New)	
	Zelda Ocarina of Time (N64)	6 pts	=	→
	Colin McRae Rally 2 (PSone)	6 pts	=	→
9	Suikoden 2 (PSone)	5 pts	=	→
	Rival Schools 2 (DC)	5 pts	(New)	
10	Tenchu (PSone)	4 pts	-1	↓
	Tales of Eternia (PSone)	4 pts	(New)	
	Tekken Tag Tournament (PS2)	4 pts	(New)	

JOYPAD MEGASTAR

Ce début de 3e millénaire ne débutera pas par de grands cataclysmes. Ce mois-ci nous sommes donc loin de l'avalanche de chefs-d'œuvre. Néanmoins, en accueillant les excellents Samba de Amigo et Resident Evil 3, la Dreamcast sera donc finalement le dernier bastion du beau jeu en ce moment.

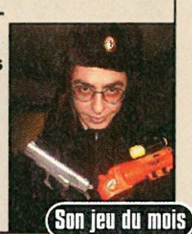
mega Joypad star

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Mario 128 (Game Cube) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PSone)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Munch's Odysee (Xbox)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC)
GREG >>>>>>>>>>>>>>> Phantasy Star Online (DC) et Onimusha (PS2)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> Alone in the Dark 4 (PSone) et Winning Eleven 5 (PS2)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Winning Eleven 5 (PS2) et Metal Gear Solid 2 (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)

Angel

Rien de marquant ce mois-ci. Ah oui, en sortant de la rédaction avec Kendy, on a rencontré Régis Laspalès (et Chevalier). Il avait l'air super-coincé, et c'est vrai que quand on croise Kendy et ses tatouages dans la rue, on flippe un peu pour son confort bourgeois. Kendy/Hardcore = humour.



Son jeu du mois : Samba de Amigo (DC)

Elwood

0101001100100111000110100
1110011110000011010101100
1110000111101101101100010
1011101011101010000010000
0101100110101000001011000
0010100000010010100111010
1010010010000111100101 01.
Le premier trombi numérique de l'histoire... Je sais, c'est nul.

Son jeu du mois : X-Squad (PS2)

Kendy

Rien de marquant ce mois-ci. Ah oui, en sortant de la rédaction avec Angel, on a rencontré Régis Laspalès (et Chevalier). Il avait l'air super-coincé, et c'est vrai que quand on croise Angel dans la rue on flippe un peu pour ses vaisseaux sanguins. Angel/Vampire = humour.



Son jeu du mois : Mario Tennis (GBC)

RaHaN

Pour RaHaN, la vie pendant un bouclage, c'est trop le panard. Ouais, clairement, RaHaN, les bouclages, il les passe à la campagne, genre week-end pénard. Enfin remarquez, ça permet d'avoir moins de fumée dans la salle des tests. Après tout...

Son jeu du mois : Resident Evil 3 (DC)

Greg

Là, en ce moment, je suis en train de me tâter. Comprenez moi, d'un coté Keiko qui me harcèle de mails pour venir passer Noël en France gratos avec une copine, mannequin elle aussi, et de l'autre côté les mâles assoiffés de la rédac. Si ça continue comme ça, je vais devoir l'envoyer dormir chez Karine...

Son jeu du mois : Tales of Eternia (PSone)

Julo

Ce mois-ci je suis plus laid que jamais, avec mes cheveux tout moches qui poussent tout doucement et n'importe comment. Mais j'ai tout de même eu deux ou trois satisfactions, comme faire jouer Kendy à Shenmue (si, si), ou encore battre Gollum 3-2 à ISS alors qu'il menait 2-0 à la fin de la deuxième mi-temps !!!



Son jeu du mois : Samba de Amigo (DC)



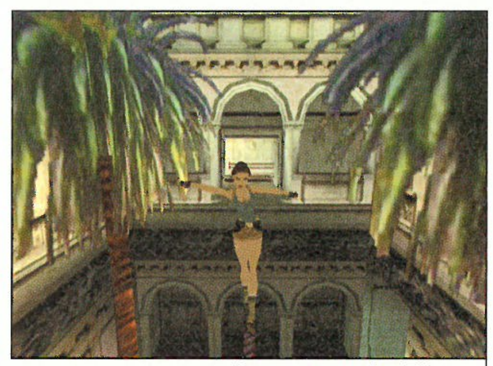
Tomb Raider 5
Sur les traces de Lara Croft

Parfois je me dis que la vie est un éternel recommencement, et c'est avec un sentiment de déjà vu que je m'attaque à certains articles. Ce test de TR5 en fait partie. Cependant, le jeu étant bien mieux réalisé que sur PSone, l'intérêt et l'excitation prennent tout de même le pas sur la lassitude, fort heureusement…

Tomb Raider 5… Après les previews et le test du jeu sur PSone, je sens se tarir en mon for intérieur le puits des mots, pourtant souvent vaste et profond, sous mes doigts habiles (ndChris : avant que quelqu'un ne rajoute un commentaire désobligeant, j'avoue que cette phrase est dénuée de tout sentiment d'humilité et je m'en excuse). (ndTraz : ouais, franchement tu me déçois sur ce coup-là). Rappelons rapidement la trame du jeu et son intérêt. Dans cet épisode, Lara est portée disparue et quelques-uns de ses amis, réunis en une triste veillée funèbre, se remémorent certaines de ses aventures passées (quatre différentes pour être précis). À chaque souvenir est associé un niveau, ce dernier étant lui-même divisé en trois stages (le niveau sous-marin, minuscule, compte presque pour du beurre). On ne sait pas vraiment quand se situent ces différentes aventures dans le temps, en tout cas elles ne sont pas chronologiques, puisque sur celui de l'Irlande Lara a 16 ans, mais cela n'a guère d'importance. L'excuse est simplement toute trouvée pour nous plonger dans de nouveaux univers, évidemment tous remplis d'ennemis bien particuliers et de dangers de toutes sortes.

Juste une question de feeling

L'aventure commence à Rome, continue dans une base sous-marine russe, puis sur une île hantée d'Irlande, et se termine enfin dans les bâtiments labyrinthiques d'une grande entreprise. Quatre aventures, donc, auxquelles sont associées autant d'ambiances différentes. Rome n'étonne guère et fait penser à d'anciens stages déjà vus dans certains des épisodes précédents de Tomb Raider (je pense au Venise de TR2, par exemple). Agréable graphiquement, ce niveau propose des énigmes pour le moins faisables et assez peu d'ennemis dans l'ensemble. On en retiendra toutefois certains, assez particuliers, comme Larson et Pierre, personnages dangereux et récurrents, ou encore ces statues énormes qui tout à coup deviennent « vivantes » (bah tiens). Il y a aussi la tête du Dieu qui lévite toute seule et tire sur vous des lasers (je n'invente rien), ou encore le dragon tricéphale, ultime ennemi avant le passage au niveau suivant… lui-même beaucoup plus dangereux. La base russe et son sous-marin sont en effet bien gardés. Il faudra faire très attention à votre niveau de vie et gérer correctement vos munitions si vous voulez vous en sortir. Arrivé en Irlande, l'atmosphère se fait tout à coup plus pesante et plus sombre. Il faut dire que vous n'êtes pas armé (à 16 ans, Lara ne possède pas encore son permis de port d'armes) et que l'action se passe de nuit, histoire de donner un côté encore plus angoissant à l'ensemble. Pour dire la vérité, l'angoisse est ici toute relative (l'atmosphère d'un Resident Evil est dix fois plus prenante), mais il est toujours amusant de faire un brin de causette avec un pendu, ou encore d'essayer d'échapper à des squelettes qui estiment bon de vous tuer pour que vous fassiez partie des leurs. Reste enfin les bâtiments de la Von Croy Company, où vous devrez tenter de jouer la carte de la discrétion, dans la mesure du possible (comprendre : éviter les gardes ou les attaquer lâchement par-derrière). Il faut dire que vos munitions et trousses de secours sont ici comptées… Vous recherchez dans ces vastes bâtiments un objet



Dans cette version DC, Lara a tendance à perdre facilement son équilibre sur les cordes…



fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Core Design
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Nbre de niveaux	13
Spécial	Croix et stick analogique
Existe sur	PSone et PC





Le scaphandre qui sert à Lara sur un court niveau sous-marin se révèle assez peu sexy.

précieux dénommé Iris (ça ne vous rappelle rien ?), et êtes en contact radio permanent avec un hacker du nom de Zip. Tout ça pour dire que la diversité est plutôt au rendez-vous avec ce nouvel épisode. On ne va évidemment pas s'en plaindre...

Un Tomb Raider abordable

La tendance était déjà amorcée avec TR4, beaucoup plus abordable et simple d'accès que l'était le quasi-infaisable TR3, et nous avions déjà dit que c'était une très bonne chose. Le constat est ici le même, et on peut évoluer sur un stage tout entier sans tomber une seule fois dans un piège aberrant. C'est un véritable soulagement, et cela permet de se concentrer principalement sur les énigmes, pas toujours évidentes à résoudre (bien qu'elles soient dans l'ensemble moins corsées qu'elles ne l'étaient dans les trois premiers épisodes de Tomb Raider). Franchement mieux réalisé que sur PSone (graphismes plus fins et animation fluide lors des déplacements de Lara), TR5 sur DC se révèle être un bon cru. On ne peut pas vraiment le classer dans la catégorie des jeux exceptionnels, certes, mais c'est un titre auquel on s'essaie tout de même en éprouvant un plaisir certain. Ajoutez à cela que ce Tomb Raider risque d'être le dernier sur DC (le prochain est pour le moment uniquement prévu sur PS2) et vous avouerez qu'il serait dommage de le bouder. Ceux qui n'aiment pas Lara, évidemment, ne l'apprécieront pas ici davantage. Choisissez votre camp...

Chris



Pour le plaisir des yeux

À l'occasion de la sortie de TR5, Core Design a présenté de nouvelles photos de la « vraie » Lara Croft, Lucy Clarkson (qui malgré son jeune âge, elle va avoir ou a eu très récemment 18 ans, attire les regards concupiscents de plusieurs générations de mâles). On appréciera tout particulièrement la combinaison moulante style Matrix, qui fait référence aux derniers stages de TR5...



Ce bout de fer servira de pied-de-biche pour accéder à un conduit d'aération.

Apparition remarquée de la Mort elle-même sur l'île noire...





Notes

16 Technique — La DC gère avec bonheur ces grands univers 3D dans lesquels notre jolie Lara court en tous sens...

15 Esthétique — Assez beau dans l'ensemble, TR5 se révèle agréable à regarder. Rien qui permette toutefois de s'extasier...

15 Animation — Oubliez l'animation saccadée de la version PSone (ouf !). L'animation des persos, en revanche, reste moyenne.

15 Maniabilité — L'association croix de direction et pad analogique surprend un peu, mais on s'y fait sans gros problème.

12 Sons — Ambiance sonore minimaliste, avec toutefois quelques musiques très réussies.

14 Durée de vie — Plus court que les épisodes précédents, TR5 n'en propose pas moins un challenge conséquent.

+ Plus — Un nouveau Tomb Raider somme toute agréable et bien réalisé. Une animation de qualité.

– Moins — Aucune véritable nouveauté. Plus court que l'épisode précédent.



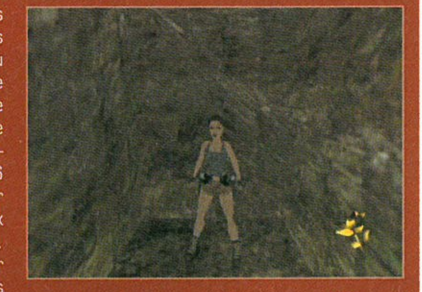
7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les heureux possesseurs de PC ou de Mac, disposant d'une bande passante « maousse costaud » (câble ou ADSL), seront ravis d'apprendre qu'ils peuvent downloader des fichiers vidéo conséquents (de 4 à 50 Mo !) sur le site d'Eidos Interactive. Trailer, pubs, FMV... Une façon pratique de voir vraiment à quoi ressemble le jeu et s'il est susceptible de vous plaire. Les connexions plus humbles se contenteront des wallpapers...
Adresse internet : www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=103



« Mignonne, allons voir si la rose... »



Les secrets présents dans TR5 ne sont pas des petits dragons, des munitions ou des crânes en or. Non, cette fois Core Design a davantage joué la carte du romantisme en proposant des roses (toujours en or). Il y en a ici 36 à récupérer, soit 3 par niveau (sauf pour les niveaux 6 et 7 qui se combinent). Pour une fois, les récupérer vous permettra d'avoir accès à des bonus spéciaux intéressants, comme par exemple : des galeries de photos. Voilà qui motive...

Attention aux câbles électriques nus. Ils sont mortels.



L'avis de Chris

Il existe une frange de joueurs irréductibles qui attendent à chaque fois le nouvel épisode de Tomb Raider avec impatience (sous les yeux désapprobateurs de ceux qui vraiment ne comprennent pas une telle attitude). Qu'ils se rassurent : TR5 est un bon cru, particulièrement sur DC. À conseiller, pour peu qu'on aime le genre.



L'avis de Gollum

Je dois l'avouer, le tout premier Tomb Raider m'avait envoûté. Des heures de jeu et de plaisir. Un sentiment que je n'avais pas retrouvé dans les épisodes suivants. Pourtant, beau, fluide et accessible, ce cinquième volet sur Dreamcast m'a de nouveau attiré. Un bon cru, assurément.

Machine **Dreamcast** Genre **Survival-Horror**

Dreamcast

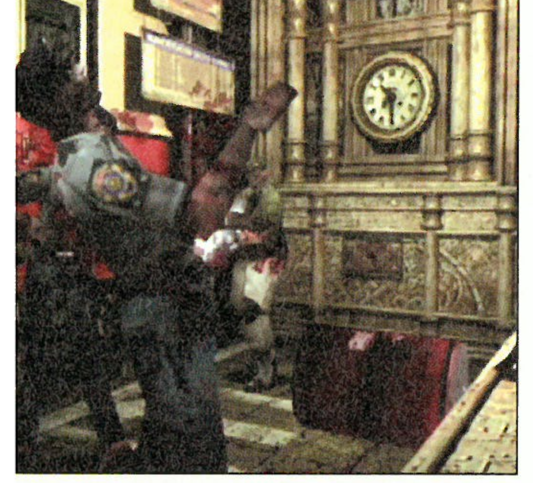
Resident Evil 3 Nemesis

mega Joypad star

La série des Resident Evil ne s'est jamais aussi bien sentie que sur Dreamcast. Plus belles, les conversions conservent tout leur intérêt et procurent plus que jamais ces délicieux frissons d'angoisse que l'on recherche en s'essayant à ce genre. La preuve encore avec RE3...



Et boum ! Une tête polygonée de zombie qui vole en éclats...



Replaçons les choses dans leur contexte. Resident Evil 3 est un épisode dont l'action se déroule entre RE1 et RE2 (quelques heures avant, puis après cet épisode en fait). Jill Valentine, que les habitués de la série connaissent forcément, doit ici tenter de s'échapper de Racoon City, ville maudite s'il en est, avec tous ces monstres en liberté, mais elle aura encore fort à faire. Croisant sur son chemin des mercenaires qui l'aideront dans une large mesure (ils sont envoyés par la société Umbrella mais n'y sont liés que parce que cette dernière les paie fort généreusement), Jill devra sans cesse tenter d'échapper à une créature gigantesque et monstrueuse portant le doux nom de Nemesis. Pour ceux qui ne le sauraient pas, ce nom est en quelque sorte synonyme de justice divine (« Nemesis était une déesse, dite aussi Adrastée, chargée de punir les outrages, les violences, l'orgueil, les crimes des mortels » (Littré, Tome 4, p. 4119)). Autrement dit, cette créature va vous poursuivre sans relâche tout au long du jeu. Vous aurez la plupart du temps le choix de la fuir ou bien de la combattre (ce qui est parfois inévitable). Pour fuir il faut bien se cacher, ou alors il faut courir très vite...

Le même en (un peu) mieux

Que les possesseurs de PSone ne se sentent pas lésés. Leur version de RE3 était déjà superbe et peu de choses viennent rendre cette conversion sur DC plus réussie, si ce n'est l'inévitable amélioration graphique de l'ensemble. Le début du jeu est étonnant et fait presque figure de clin d'œil à RE2 : on y retrouve le même commissariat, dans lequel on évolue pendant un petit moment, avant de partir dans les rues inexplorées de la ville et de découvrir le « vrai » RE3. Les nouveautés présentes ici sont peu nombreuses, et on sent que le gameplay Resident Evil fait presque figure de marque de fabrique, qu'il serait dangereux de modifier, au risque de le pervertir. On trouve toutefois un petit plus intéressant : l'esquive. En utilisant correctement les « volets » du paddle et le bouton d'action, vous pouvez en effet éviter au tout dernier moment les assauts des monstres qui vous attaquent, en pivotant vers la droite ou la gauche. Ceci est particulièrement utile lorsque vous affrontez le Nemesis, rapide, qui fond sur vous en un clin d'œil. Le « quick turn » est également très utile, quoique

fiche technique

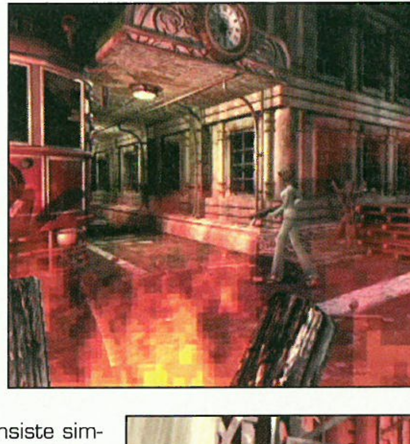
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Survival-horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
re d'ennemis différents	Une dizaine
Spécial	Vibration Pack
Existe sur	PSone





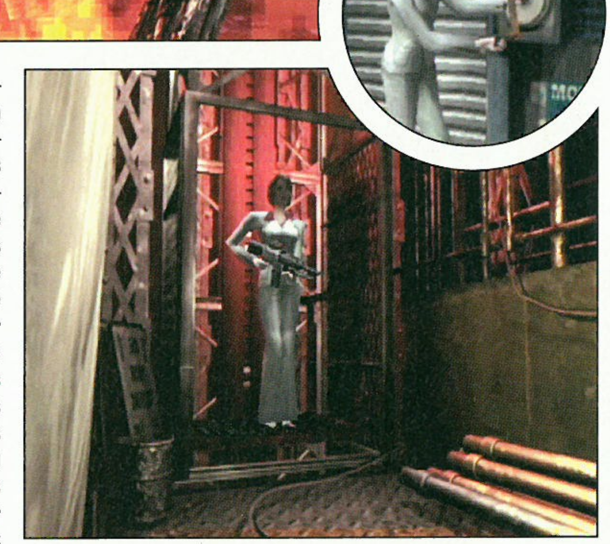
Tirer à bout portant occasionne toujours davantage de dégâts.

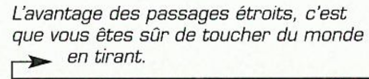




Le jet de vapeur empêche les zombies d'avancer. Une chance...

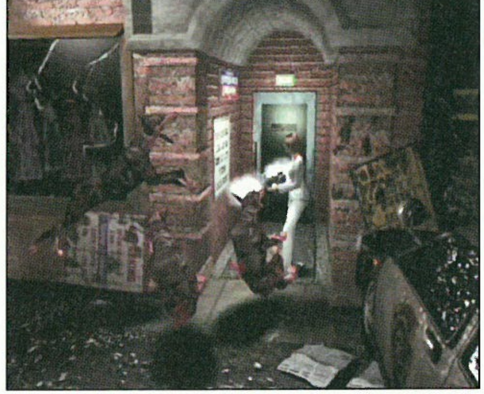
beaucoup moins impressionnant. Il consiste simplement à faire un demi-tour automatique. Ça n'a l'air de rien mais c'est indispensable pour fuir rapidement une meute de zombies en colère. Dans les situations extrêmes, la moindre seconde compte... En ce qui concerne l'inventaire, on retrouve le kit complet de survie de l'aventurier perdu dans Racoon City : herbes de différentes natures (verte pour les soins, bleue pour le contre-poison et rouge pour multiplier les effets), sprays de premier secours (à éviter d'utiliser si on veut obtenir un bon score au final), kit pour fabriquer des munitions (une nouveauté intéressante qui s'utilise avec des poudres spéciales !), ruban encreur (pour les sauvegardes), armes en tous genres (voir encart) et enfin, évidemment, tout un tas d'objets divers qui vous serviront à des endroits précis, pour pouvoir progresser. Mais Resident Evil ne serait pas la série phare que l'on connaît sans son bestiaire impressionnant, à la chair putride ou aux crocs dégoulinants de salive et d'hémoglobine. Passons-les donc en revue...

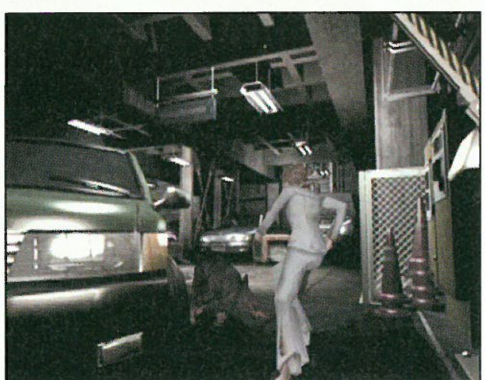




L'avantage des passages étroits, c'est que vous êtes sûr de toucher du monde en tirant.







L'esquive se révèle pratique en de nombreuses circonstances. Elle est plus délicate à sortir en mode Difficile.

Du corbeau au Nemesis

Les zombies sont évidemment la race de monstres la plus répandue dans le jeu. Homme-zombie, femme-zombie, zombie qui rampe, zombie qui « fait le mort » pour mieux vous attraper le pied et vous croquer... Il y en a pour tous les goûts. Les chiens-zombies sont assez sympas eux aussi. Moins résistants mais plus rapides, ils se baladent toujours en groupes et surprennent plus qu'ils ne se révèlent dangereux. Attendre qu'ils vous sautent dessus pour les esquiver ou leur tirer dessus demande du sang-froid mais s'avère souvent payant... Les corbeaux, eux, font figure de nuisance désagréable, sans plus. Courez et vous les éviterez sans problème. Les araignées mutantes, énormes, sauront faire crier d'effroi les « arachnophobes » qui s'essaieront au jeu. Évitez-les, ou utilisez des armes conséquentes contre elles, sinon elles vous empoisonneront. Les Hunters Beta ou Gamma sont des créatures d'aspect reptilien encore plus dangereuses, rapides et dotées de griffes mortelles. Il faut s'en méfier comme de la mort (c'est le cas de le dire). Même chose pour les « Brain Suckers » (suceurs de cerveau), qui peuvent vous cracher



Les costumes dispos !

Cette version DC de Resident Evil 3 nous mâche décidément le travail. Après le mode Mercenaires, directement accessible (sur PSone, il fallait d'abord terminer le jeu pour l'avoir), voilà que tous les costumes de Jill sont, dès le début, disponibles. Il y en a huit en tout et certains reconnaîtront au premier coup d'œil le costume original de Jill dans RE1 ou encore celui de Regina, dans Dino Crisis. Il y en a également d'autres un peu moins « classiques », comme la tenue disco, l'ensemble policier avec mini-jupe ou encore le style « bikeuse ». Perso, j'ai choisi le costume disco, imaginant que Jill revenait de boîte, un peu explosée et paf, pas de chance, les zombies avaient envahi la ville ! Voilà pourquoi elle est habillée comme John Travolta sur toutes les photos qui illustrent ce test. Je sais, ça casse un peu le trip. Désolé...



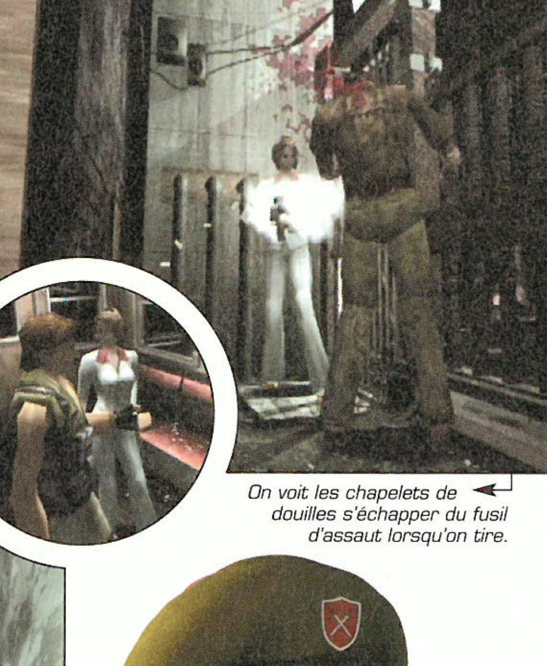
Le mode Mercenaires

Ce mode de jeu un peu spécial est unique et vient compléter le jeu « normal ». Vous pouvez y incarner au choix un des trois mercenaires que vous croisez dans le mode Solo : Carlos, Mikhail ou bien Nicholai. À chacun de ces personnages correspond un équipement bien précis et un niveau de difficulté. Nicholai, par exemple, part dans les rues de la ville, équipé de trois bouteilles de spray, d'un pistolet muni de 15 balles, d'une herbe bleue et d'un couteau. Autant dire que jouer avec lui équivaut à un niveau de difficulté « very hard ». Le principe du mode Mercenaires est le suivant : vous vous trouvez à un point A (dans un wagon) et vous devez aller à un point B (qui correspond au début du jeu dans le mode Solo). Simple. Le truc amusant, c'est qu'une bombe se trouve dans votre corps et qu'elle est prête à exploser... au bout de 2 minutes ! Heureusement, incohérence superbe mais sans importance, vous pouvez gagner du temps supplémentaire lorsque vous vous débarrassez des adversaires qui se trouvent sur votre chemin. 1 zombie explosé = 3 secondes, 2 zombies tués en même temps = 7 secondes, plein de zombies qui explosent en même temps = plein de secondes, etc. Il y a aussi des otages que vous pouvez délivrer et qui valent, eux, 20 secondes (le grand luxe). Lorsque vous terminez votre mission « Mercenaires », un score et une certaine somme d'argent vous sont alloués. Cela vous sert à acheter de nouvelles armes (disposant de chargeurs de munitions infinies !) pour vos parties suivantes...

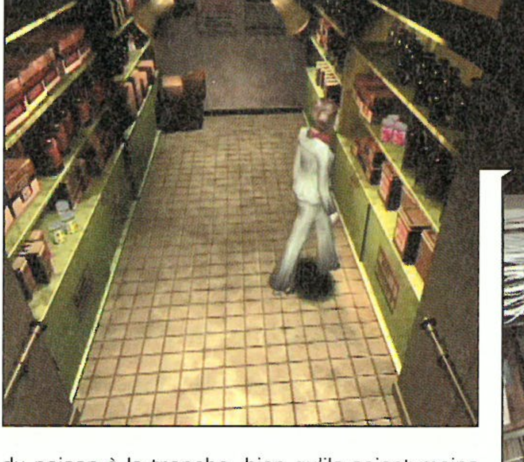








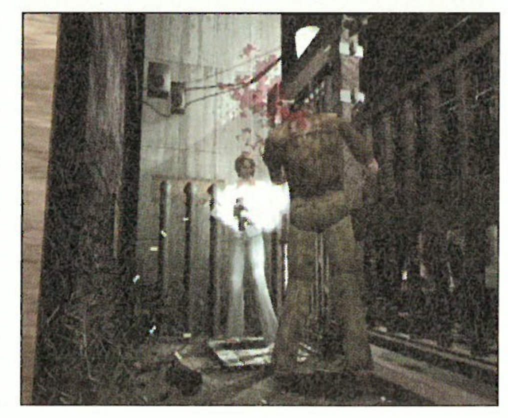
On voit les chapelets de douilles s'échapper du fusil d'assaut lorsqu'on tire.



du poison à la tronche, bien qu'ils soient moins dangereux. Restent les boss, comme le « Grave Digger » (creuseur de tombes), un énorme ver doté de quatre puissantes mandibules, capables de vous broyer en un clin d'œil. Il faudra utiliser une grande partie de vos munitions pour en venir à bout. Enfin, le Nemesis reste l'adversaire ultime de ce jeu, dans lequel il intervient de façon récurrente. Vous aurez même le droit, parce que c'est vous, d'assister à certaines de ses transformations qui le rendent à chaque fois un peu plus laid et un peu plus puissant. Comme on peut le constater, on sait toujours prendre soin du joueur dans un Resident Evil...

Une véritable drogue

On dit souvent que les Resident sont des titres que l'on termine assez rapidement. Ce n'est pas faux, mais l'intérêt d'un jeu comme RE3, notam-



ment, c'est qu'il vous donne envie de recommencer les parties afin de découvrir de nouvelles choses ou d'améliorer votre score. Les bonus « costumes » et mode Mercenaires étant déblockés de base, on peut certes estimer que la motivation est moindre pour essayer d'obtenir un « Rang A » (il faut sauvegarder le moins possible, utiliser peu de soins et terminer le jeu rapidement) mais tout de même, les puristes ne s'arrêteront pas à cela. Et puis, il y a tout de même les « épilogues » à débloquer, qui vous racontent l'histoire des personnages, apparus dans les différents épisodes de la série. Le mode Solo en lui-même est passionnant et vous amène à visiter un assez grand nombre d'endroits (rues de la ville, commissariat, hôpital, usine, parc, etc.). Le nouveau « Live Selection » (à certains moments-clés, un choix s'impose à vous et l'aventure peut prendre une tournure différente selon votre réaction) est également un élément important, et qui donne envie, dans une assez large mesure, de rejouer pour vraiment tout connaître de RE3. Ce titre ne déçoit donc en aucune manière même si, dans l'absolu, il fait davantage figure de conversion réussie que de titre spécialement revu et corrigé pour profiter pleinement des capacités de la Dreamcast. Jouez-y seul, égoïstement, la nuit, tous volets clos... Effet garanti.

Chris



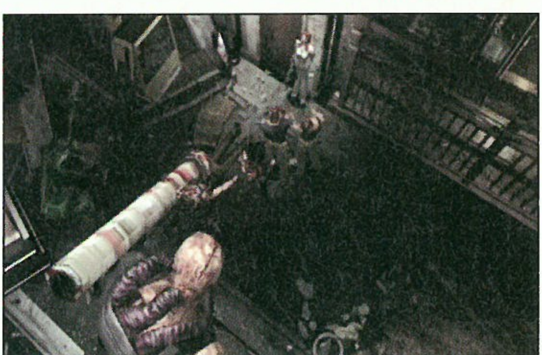
Le Nemesis est gaucher. Un détail dont vous pouvez tenir compte...



Vous avez dit « faible » femme ?

Les armes mises à votre disposition dans RE3 sont d'une importance capitale, évidemment. Selon le niveau de difficulté auquel vous vous essayez, vous n'aurez pas forcément accès aux mêmes armes et surtout, vous ne disposerez pas du même nombre de munitions. Passons rapidement en revue l'arsenal mis à votre disposition : le couteau est l'arme de base. Il fait peu de dégâts et doit être utilisé uniquement contre les zombies, en un contre un. Les **pistolets**, eux, sont plus efficaces et se divisent en plusieurs catégories (magnum, eagle...). Leur puissance est toutefois nettement surclassée par le **fusil à pompe**, redoutable, qui peut abattre en un coup de nombreux adversaires. Le **fusil d'assaut** se révèle le sublime d'efficacité lui aussi. Sa cadence de tir soutenue constitue sa plus grande force. Le **lance-grenades** (grenades acides, explosives, etc.) et le **lance-roquettes**, enfin, font figure d'armes ultimes capables d'occasionner des dégâts considérables. Un arsenal impressionnant (et je pense pourtant oublier encore une ou deux armes pas vraiment conventionnelles dans cette liste). Bref, si les dangers qui vous attendent sont nombreux, vous avez tout de même, a priori, de quoi vous défendre...





Nemesis, armé d'un lance-roquettes. C'était trop facile auparavant...

Notes

15 Technique
Des décors réussis, avec des personnages et des ennemis correctement modélisés, sans plus.

15 Esthétique
Décors glauques et sombres réussis. Sans parler de beauté, on peut dire que c'est un style...

15 Animation
Le style Resident s'est toujours voulu un peu « raide », mais les animations sont de qualité.

15 Maniabilité
Le côté « raide » se retrouve ici. Mais c'est aussi grâce à cela que l'on ressent ces délicieux frissons d'angoisse...

16 Sons
Ambiance sonore réussie (bruit des armes, gémissements des zombies...), le tout sur des petites mélodies stressantes.

14 Durée de vie
Assez facile dans l'ensemble, RE3 se doit d'être joué en difficile. Mode Mercenaires bienvenu...



Plus
Une ambiance unique.
Un gameplay bien rôdé.
Un mode de jeu Bonus.



Moins
Difficulté à distinguer parfois certains éléments dans les décors.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si la PSone reste la console-phare de la série des Resident Evil, normal, c'est sur cette machine qu'est sorti le premier épisode (et il a fait sensation), la Dreamcast se pose désormais en outsider sérieux. Avec Resident Evil 2, Resident Evil : Code Veronica (un titre exclusif !) et maintenant Resident Evil 3, les possesseurs de la machine de Sega n'ont décidément pas à se plaindre. Le truc moins réjouissant, évidemment, c'est qu'ils peuvent jouer à RE3, certes, mais un an après la sortie du jeu sur PSone. Bon, il vaut mieux éviter d'y penser, ça énerve...

L'avis de Chris

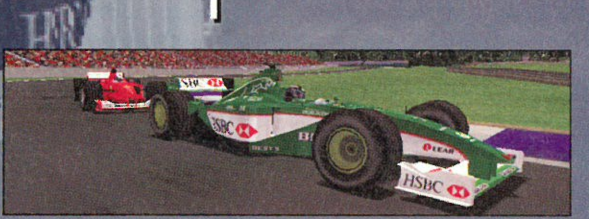
N'ayant pas eu la chance de jouer à RE3 sur PSone, c'est avec joie que je me suis essayé à cette version DC. Pas de surprise : le jeu est bon. Le paddle convient bien à la jouabilité de ce titre et les niveaux de difficulté modulables rendent accessible ce jeu au plus grand nombre. Une réussite !

L'avis de Gollum

Sur PSone, Resident Evil 3 constituait l'un des meilleurs épisodes de la saga. Sur Dreamcast, même si les améliorations sont infimes, l'aventure n'en reste pas moins toujours aussi captivante. Tout aussi trippant qu'un Code : Veronica, RE3 DC devrait donc vous faire délicieusement frémir. Juste indispensable pour les fans du genre.

Machine PlayStation 2 Genre Simulation de F1

F1 Championship Saison 2000





Griller la concurrence sur la ligne de départ pour arriver en pole position dans les linéaires. À force de précipitation, on en oublie parfois l'essentiel : la qualité. Rendez-vous dans six mois ?

Le mois dernier, alors que nous croulions sous les jeux de hockey, de basket, de foot américain et de foot tout court, nous vous annoncions un raz-de-marée de jeux de F1. Chose promise, chose due ! Bien évidemment, ça ne surprendra personne, c'est M. EA Sports qui ouvre les hostilités, bien décidé à ne laisser que des miettes aux retardataires. Être le plus prompt dans les boutiques pour chiper un maximum de parts de marché, asphyxier la concurrence d'entrée de jeu, telle est la philosophie de certains éditeurs. Les possesseurs de PlayStation 2 sont un peu morts de faim, il faut donc en profiter ! Ouais, le marché de la Formule 1 virtuelle, c'est une vraie guerre, une course contre la montre qui fait chaque année de nombreuses victimes. Vous voyez l'emission « Qui veut gagner des Millions », ben là c'est pareil mais en plus violent. Comme dirait je ne sais plus qui : « la vie, tu vois mon gars, ça fait mal ». Heu, je crois que sur ce coup-là je m'emporte un peu !

Pas glop...

Ah (gros soupir), les réalités économiques ! Elles finiront par avoir raison de la qualité des jeux et de leur intérêt. À force de se précipiter pour avoir la plus grosse part du gâteau, les éditeurs oublient de remettre en question leurs produits. Je dis ça parce que cette version 128 bits de F1 Saison 2000 n'est rien d'autre qu'un simple portage à peine amélioré de la mouture PSone. Les fans attendent autre chose de leur console et des développeurs, du moins on l'espère ! Ceux qui aspiraient à une simulation pure et dure peuvent aller se rhabiller. F1 CS 2000 est avant tout un jeu d'arcade très grand public, les réactions de la voiture sont loin d'atteindre le réalisme de F1 World Grand Prix (la version 32 bits de Lankhor) et de Monaco GP2 d'Ubi Soft (Dreamcast), voire ceux de Formula One 97. Même en supprimant les assistances, la conduite reste encore trop superficielle. À vrai dire, le plaisir de piloter est proche du néant, la direction est vraiment trop légère, on ne sent aucune résistance dans les virages, du coup trajecter de manière « scientifique » tient véritablement de la gageure. Pour une simu' de F1, ça la fout mal. La seule option qui complique un peu la tâche, c'est l'activation des dégâts, mais très sincèrement, ça ne rend pas la conduite plus palpitante, le jeu devient juste artificiellement plus difficile, la moindre touchette provoquant la perte d'un aileron ou la voilure de l'un des axes de direction. En gros, la gestion de dégâts ne tolère aucune erreur. Autre truc bien énervant (grrrr, chuis en rogne), l'Intelligence Artificielle des concurrents. Les adversaires se comportent comme des crétins. Pour tester le Q.I. des pilotes, j'ai fait une petite expérience toute simple : sur Monza, j'ai placé ma F1 en travers du circuit, ; tenez-vous bien, aucune voiture n'a cherché à freiner pour m'éviter ! Et encore, pas besoin de se livrer à un exercice aussi extrême pour prouver le manque de réflexes des pilotes adverses. Il suffit d'un freinage un peu précoce à l'entrée d'un virage, pour que vous soyez percuté par le gogo qui vous suit. Qu'on assiste à ce genre d'anomalie sur



➤ Les arrêts aux stands tuent la gueule ! L'une des rares réussites de ce titre.





fiche technique

Éditeur	EA Games
Développeur	EA Sports (G.-B.)
Genre	Course de F1
Nbre de joueurs	1 à 4 (simultanément)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	17
Spécial	Compatible Dual Shock 2
Existe sur	PSone et PC







Un produit bâclé, rien de plus

32 bits, passe encore, la PSone a ses limites, mais sur une PlayStation 2, c'est tout simplement inacceptable ! Mais ce n'est pas tout, les fans vont hurler en découvrant les tracés. Sur certains circuits (Monaco, Spa...), on note de nombreuses erreurs : portions trop étroites, dénivelé pas assez prononcé ou carrément mal placé !

... pas glop, pas glop

Et la réalisation dans tout ça ? Là encore on dit bof, même Pifou est d'accord avec nous. La sensation de vitesse en vue interne reste convaincante, mais le jeu subit régulièrement des chutes de frame-rate ; les textures, quant à elles, sont assez pauvres, le niveau de détails n'est pas assez poussé, les jeux d'ombre et de lumière se limitent au strict minimum et les couleurs manquent de variété. Trois aspects du jeu ont toutefois retenu notre attention : les bruitages du moteur et des changements de rapports sont vraiment dynamiques, la vue caméra embarquée offre un bon champ de vision, le système de ralenti instantané (magnifique) et pour finir les arrêts aux stands, tout simplement superbes. F1 Championship Saison 2000 est un titre à peine correct compte tenu des capacités de la machine, le jeu d'EA Sports fait en effet plus penser à une ébauche qu'à un produit abouti. Bon, ben, je crois que les choses sont suffisamment claires.

Willow

Par endroits, le frame-rate chute sans véritable raison. L'impression de vitesse reste globalement convaincante.

Des effets de météo dignes d'une 32 bits ! Quelle classe !



Les concurrents manquent vraiment de réflexes au freinage. « Joli coup, mon cher Michel Boujenah ! »





4 Players 1 : classicos

Là encore, le titre d'EA Sports déçoit. Le contenu de F1 Championship 2000 manque cruellement d'imagination. Rien de foncièrement original à se mettre sous la dent : un mode Grand Prix, un mode Saison 2000, un mode Saison Custom et un mode Arcade proposant un système de progression assez bizarre. En fait, en début de partie, vous n'avez accès qu'à 5 circuits. Pour débloquer les autres tracés, vous devrez marquer un nombre de points déterminés (plus vous progressez et plus le nombre de points requis augmente). Pour piloter sur Monaco, il vous faudra 100 points ! C'est super-chaud et finalement pas très intéressant vu que la conduite est encore moins palpitante qu'en mode Simulation, et on a accès de toute façon à tous les tracés en mode Grand Prix ! Les développeurs auraient pu prévoir un mode Carrière ou des mises en situations imaginaires, voire inspirées de la saison 2000 (genre finir une course avec une fuite d'huile, protéger son coéquipier...), depuis le temps que les joueurs réclament ce genre de chose ! Bah, au moins on a la possibilité de jouer à quatre en écran splitté, c'est toujours mieux que rien.



Notes


14 **Technique**
L'Intelligence Artificielle fait vraiment de la peine. Moteur 3D tout juste acceptable pour une PS2.


10 **Esthétique**
Ça manque de détails, de couleurs, de vie. Un jeu terne peu représentatif des capacités de la PS2.


14 **Animation**
Une bonne impression de vitesse en vue interne uniquement. Des ralentissements inexplicables.


14 **Maniabilité**
Cette note sanctionne la légèreté exagérée de la direction. On ne ressent pas du tout la force centrifuge !


16 **Sons**
L'un des rares points positifs de ce titre. Les bruits du moteur sont vraiment trippants.

12 **Durée de vie**
On se lasse très rapidement de la conduite beaucoup trop superficielle. Des modes de jeu trop classiques.


Plus
Les bruitages, la vue caméra embarquée. Les arrêts aux stands, la licence.

Moins
Le pilotage plutôt inintéressant. La réalisation graphique super « just ». Juste compatible avec manette PS2 !


5/10 **Note d'intérêt**

Plus loin...

Deux autres simulations de F1 sont prévues sur la machine : F1 Racing Championship d'Ubi Soft s'annonce plutôt réussi (cf Événement), et Formula One 2001 de Sony devrait, si tout se passe bien, sortir en mars prochain. Ah, si Lankhor pouvait développer un jeu de F1 sur PS2. Puisse Dieu m'entendre !

L'avis de Willow

Je n'ai pas du tout accroché à cette énième simulation de F1. Le pilotage est inintéressant et la réalisation graphique n'a rien d'impressionnant. C'est du travail vite fait. Nous vous recommandons par conséquent de ne pas vous précipiter et d'attendre patiemment les produits concurrents. À bon entendeur...

L'avis de Trazom

Ce F1 Champ' Saison 2000 ne révolutionnera pas le genre, c'est certain. La conduite est plate, la voiture « légère » et l'I.A. est médiocre. Les modes de jeu sont eux aussi trop classiques. Pourtant, il est plutôt « speed » (trop ?), mais il est aussi handicapé par trop de défauts de base. J'en attends beaucoup plus de F1 Racing d'Ubi !

Machine PSone Genre RPG

The Legend of Dragoon



Les RPG ont en commun plusieurs choses : un panel de personnages attachants, une intrigue riche en rebondissements, un système de combat évolué et une durée de vie conséquente. Mais entre un RPG moyen et un chef-d'œuvre, il y a une marge importante. Voyons à quel niveau se situe ce LoD...

J'avoue avoir découvert « The Legend of Dragoon » (LoD) avec un petit a priori. C'est que j'avais déjà entendu beaucoup de choses à son sujet, et pas forcément en bien. Greg, lors de son test import, n'avait pas vraiment eu l'air très emballé, et sur ce vaste réseau qu'est Internet, j'avais également lu des avis très controversés. Bon, rien ne remplaçant une expérience personnelle, je me suis dit ok, on va bien voir... Surprise : les premières minutes sont magiques ! La musique d'intro, une chanson pour être précis, se révèle magnifique. C'est idiot, mais moi, une musique peut m'emballer et m'emporter en l'espace de quelques notes. Mon côté fleur bleue sans doute... Lorsque le jeu commence, le constat reste encore favorable. Graphiquement le jeu tient assurément la route, et les musiques accompagnent le joueur de façon plaisante. Non, vraiment, mon premier sentiment, concernant ce LoD, était plus que positif (étonnamment). Il ne restait plus qu'à creuser un petit peu pour savoir ce qu'il avait vraiment dans le ventre...

Un petit air de déjà vu

Vous incarnez ici un jeune guerrier du nom de Dart, dont le village a été détruit et qui va tout faire pour arrêter la guerre et se venger (always the same routine...). Après avoir délivré une de ses amies d'enfance, Shana, et gagné l'amitié d'un allié précieux, Lavitz, Dart part enfin réellement à l'aventure. Face à tous les dangers qui vous attendent, manipuler un groupe de trois personnes ne sera pas de trop... Vos premiers pas sont sûrs, et on vous aide beaucoup. Votre vieux maître d'armes, par exemple, vous rappelle les rudiments du combat ; vous apprendrez notamment qu'en devenant plus fort, vous « gagnerez » de nouvelles combinaisons de coups. Explications : lors des assauts, un carré apparaît sur le centre de l'écran. Des carrés concentriques viennent se superposer à une certaine vitesse, et au moment où les deux se confondent, il vous faut appuyer sur le bouton Croix pour être dans le rythme, afin d'enchaîner les coups (vous pouvez en placer jusqu'à cinq ou six d'affilée assez loin dans le jeu). Avec de l'entraînement, ce n'est pas très dur, mais il faut rester un minimum concentré. On peut juste dire qu'à force, cette façon de combattre devient un peu lassante (on a l'impression de jouer à PaRappa tout le temps). Ceci étant dit, une fois les pouvoirs Dragoons de vos persos révélés (voir encart), le jeu devient plus impressionnant et intéressant. Il reste toutefois toujours assez classique, avec ses joutes aléatoires, ses discussions multiples (les habitants de tous les villages



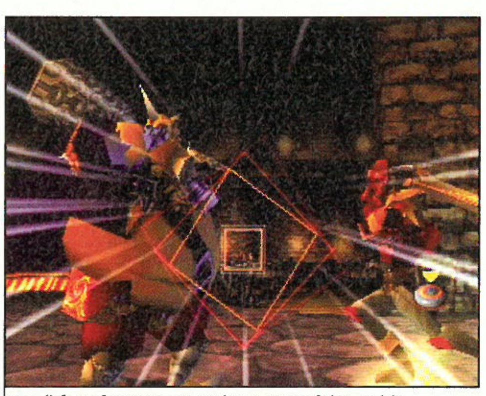
Dart fait figure de héros de RPG classique avec ses cheveux en bataille, son tempérament fougueux et sa lourde épée.



Ce colosse, à la force brutale impressionnante, est un Giganto. Évitez de le défier au bras de fer !

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sony C.E.E.
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Nbre de CD	4
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre



Il faut frapper en rythme pour faire subir à l'ennemi un maximum de dégâts. « Joli coup, mon cher Michel Boujenah... »



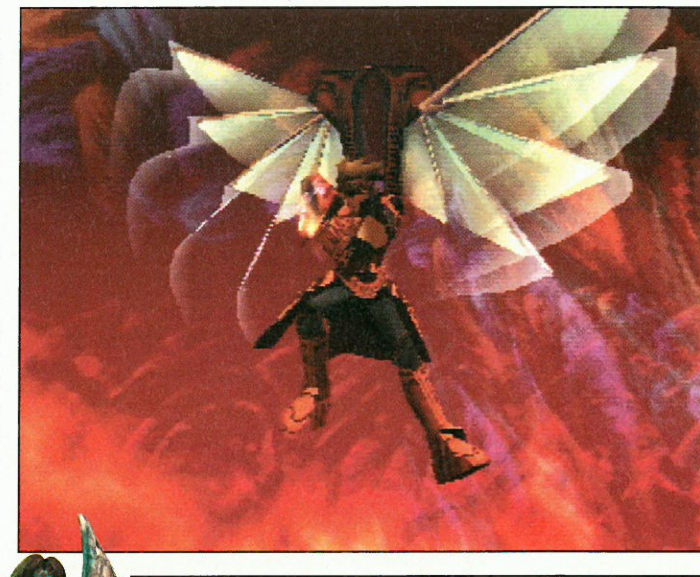
Les boss partagent tous un même amour du gigantisme. Il faut dire que s'ils vous arrivaient au niveau de l'épaule, ils vous impressionneraient tout de suite moins.

y passent), ses cohortes d'ennemis et même la possibilité qui vous est offerte de pouvoir sauvegarder lorsque vous vous trouvez sur la carte… On a déjà vu tout ça des centaines de fois mais après tout, on ne s'en lasse pas.

Peut mieux faire, certes…

LoD est un titre doté de grandes qualités, et il devrait être capable de satisfaire un assez large public. Seuls les inconditionnels de la qualité « zéro défaut » pourront s'estimer vraiment déçus en se focalisant sur des détails que la plupart des gens pardonneront sans peine. On pourrait notamment regretter que les personnages ne soient pas un peu mieux dessinés et animés, que les ennemis ne soient pas un peu mieux modélisés, que les relations entre persos ne soient pas un peu plus riches…
C'est toujours une question de « un peu » ici, comme si le chef-d'œuvre qu'aurait pu devenir LoD avait raté le coche à cause de ces petites touches qui manquent à l'appel. Il n'empêche, ce RPG a su me faire passer d'agréables moments et tous ceux qui cherchent à vivre une aventure de longue haleine peuvent, à mon avis, se laisser tenter. Avec ses quatre CD, LoD ne dévoile tous ses secrets qu'aux plus motivés et aux plus patients. En vous laissant tenter par ce jeu, il y a peu de chances pour que vous ayez l'impression d'avoir totalement gaspillé votre argent…

Chris





La traduction en français se révèle plutôt réussie, même si elle n'est pas toujours parfaite.

Dragoon Dance

Les Dragoons sont des êtres mythiques dotés de pouvoirs spéciaux, capables notamment de commander aux dragons (pas étonnant vu leur nom). Le hasard et Sony Computer faisant bien les choses, les personnages que vous croisez et avec lesquels vous jouez possèdent en eux le pouvoir des Dragoons, qui se réveille comme par miracle à un moment ou à un autre. Se transformer en véritable Ange de la Mort destructeur, lors d'un combat, procure des avantages certains (plus grande résistance notamment) et met à votre disposition des pouvoirs magiques très puissants. En plus, les transformations sont assez réussies d'un pur point de vue esthétique, vous n'avez donc guère de raisons de vous priver de les admirer.




Les méchants aussi sont capables d'invoquer des pouvoirs magiques.

Notes

14 Technique
Le très bon côtoie le médiocre, avec notamment des persos ou des ennemis curieusement modélisés…

16 Esthétique
Dans l'ensemble, LoD est plutôt beau. Les décors prennent le pas sur les personnages (effets d'eau magnifiques !).

14 Animation
Les animations des persos et des ennemis sont « valables », sans plus. Disons que c'est inégal…

16 Maniabilité
Interface simple et intuitive, combats réussis mais répétitifs… On a bien affaire à un RPG.

16 Sons
Certaines musiques sont sublimes (l'intro notamment), d'autres moins. Elles ne sont néanmoins jamais ratées.

17 Durée de vie
Quatre CD pour une aventure de longue haleine, indéniablement…

+ Plus
Certains décors de toute beauté. De bonnes idées de fond (système de combat, transformation en Dragoon, etc.).

– Moins
Modélisation des persos et des ennemis un peu limite. Combats répétitifs.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin…

LoD est le premier « gros » jeu de rôle de Sony Computer Entertainment (depuis Wild Arms) et c'est plutôt un coup de maître. Après nous y être essayés, on peut affirmer qu'il possède des qualités certaines, mais n'est pas aussi réussi que les meilleurs jeux du genre, notamment Final Fantasy IX ou Xenogears. Les décors sont au niveau, les cinématiques également, mais le système de jeu se révèle moins riche, et la modélisation des persos ou de certains ennemis laisse parfois un peu à désirer. Il n'empêche, si Sony continue sur sa lancée en proposant des RPG toujours un peu plus réussis, on peut s'attendre à voir arriver de très bons jeux à l'avenir…

L'avis de Chris

The Legend of Dragoon… Au moins, le titre est classe. Au-delà de cet aspect superficiel des choses, ce RPG se révèle riche et prenant, même s'il n'est pas, c'est certain, exempt de certains défauts que l'on pourrait qualifier de jeunesse… Un bel essai de la part de Sony, donc, qui fera sans doute encore mieux la prochaine fois.

L'avis de Greg

LoD est le genre de jeux qui bluffe grave. L'intro est super-belle, les graphismes des décors sont très fouillés, mais l'émerveillement s'arrête là. Le système de jeu est ringard, les musiques pas très prenantes, et surtout toutes les parties en 3D calculées ont pris un coup de vieux incroyable. Pour moi, c'est un produit moyen…

Machine **PSone** Genre **Simulation de golf**



Tiger Woods PGA Tour Golf

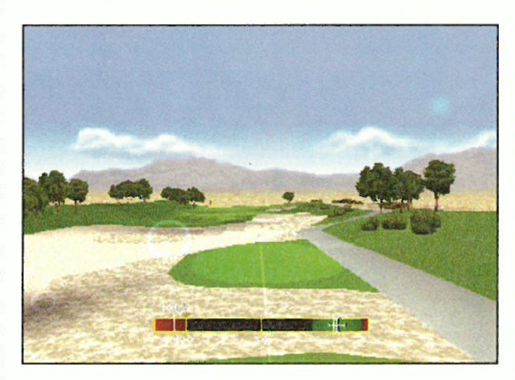


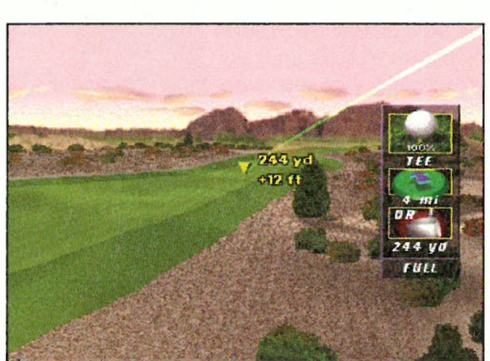
Kool Shen adore le golf, Dave Mirra le pratique à ses heures perdues, personnellement je trouve cette discipline un peu trop violente pour mon système cardiovasculaire. Détendez-vous, je plaisantais...

Le golf, ça m'a toujours fait marrer. C'est vraiment un sport de parvenus, un signe extérieur de richesse, une métaphore de la réussite sociale et du capitalisme pur et dur, un trip anti-che guevarien, quoi. Il faut voir les golfeurs déambuler sur le Fairway avec nonchalence, l'air un peu souverain, un pull en V Ralph Lauren posé avec préciosité sur les épaules... Arf ! Arf ! Tout ça pour mettre une balle dans un trou. Dans le genre extrême, on a connu pire, hein ? Remarquez, je raconte des bêtises, en y réfléchissant bien, le golf ça peut être super-dangereux, on peut choper des ampoules aux pieds à force d'arpenter les parcours à 2 km/h (il suffit que ça s'infecte et paf, c'est l'amputation directe, au mieux le panaris !), se tordre une cheville en marchant sur une taupe, se coincer une vertèbre en ramassant sa baballe et puis n'oublions pas que les swings provoquent parfois des tendinites du coude. Non, faut pas s'moquer des golfeurs...



Des parcours assez techniques et truffés de pièges. « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! »



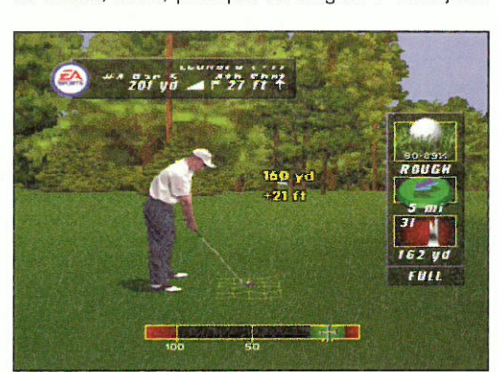


Il se trouve que...

Plus sérieusement, la série des Tiger Woods d'EA Sports n'est jusqu'à présent jamais parvenue à convaincre les amateurs de la discipline. En matière de simulation de golf, sur console, la référence reste encore et toujours Everybody's Golf. Ce n'est pas près de changer. À l'instar de la plupart des produits EA Sports, cette nouvelle réactualisation n'apporte finalement pas grand-chose par rapport aux deux précédentes éditions. Tout d'abord, première déception : le moteur graphique n'a quasiment pas évolué. Si les reliefs et les pièges des différents parcours officiels sont dans l'ensemble assez bien reproduits, visuellement on ne peut pas dire que Tiger Woods (le jeu) soit très sexy. Les teintes manquent cruellement de variété, les textures sont dans l'ensemble assez grossières et les reflets du paysage dans les lacs bien sommaires. Bref, les graphistes ne se sont pas trop torturés le bulbe, il est vrai que la licence fait les trois-quarts du boulot, alors, pourquoi se fatiguer ? Côté jouabilité, ne vous attendez pas à de gros bouleversements. La jauge de Swing est juste un peu plus lisible que l'année dernière (elle n'est plus en escargot mais en longueur). La gestion des coups, elle, reste bien évidemment identique : vous pourrez opter pour un système entièrement analogique qui tient plus du gadget que d'autre chose, ou pour un système ultra-classique à trois clics. Plus vous irez vers l'overswing (c'est-à-dire au delà des 100 % de puissance), plus le réticule de validation du downswing (la frappe de balle en fait) sera rapide, multipliant ainsi les risques de faute. Sinon, vous avez toujours la possibilité de donner un effet de « spin » à la balle (fade, draw, top ou back), depuis le Tee ou le Fareway au moyen des touches directionnelles. Rien à dire, ce procédé fonctionne parfaitement. Toutefois, le plus gros grief ne concerne pas l'aspect graphique un peu austère ou l'absence de vraies nouveautés mais plutôt la lecture du relief du green qui gâche un peu le plaisir. On a vraiment beaucoup de mal à évaluer précisément



Le plus gros défaut du jeu : sur le green, l'influence du relief est vraiment difficile à évaluer.

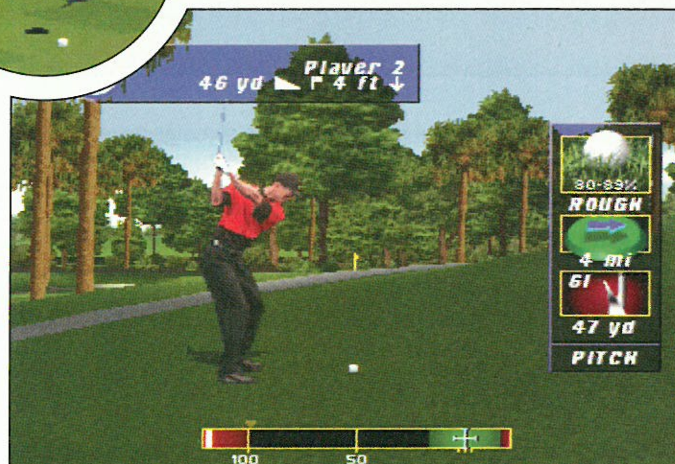


fiche technique

Éditeur	EA Sports
Développeur	Stormfront Studios
Genre	Simulation de golf
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de parcours	6
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC et bientôt PS2

« Joli coup mon cher Michel Boujenah ! »

➤ Dans les bunkers, le jeu vous indique le pourcentage d'ensablement de la balle. Pratique pour bien préparer son coup.



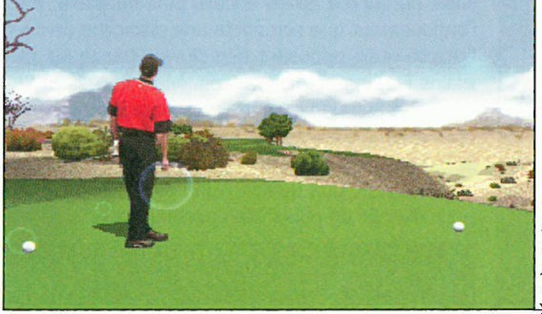
Le point fort de cette simulation : son système de swing. C'est bien conçu et instinctif.

l'effet des inclinaisons longitudinales du terrain sur le comportement de la balle. Ça donne à l'approche finale un petit côté « pifomètre » agaçant. Parfois on va tenir compte du relief (genre pente sur la gauche) en la jouant finaud et la balle va passer à côté, dans d'autres cas de figure, vous frappez comme un bourrin sans vous prendre le chou et ça rentre sans broncher. Zarb'.

... je n'ai pas le temps de m'amuser

En dépit de ces imperfections, Tiger Woods possède certains atouts appréciables. Les six parcours officiels du PGA Tour, notamment, sont d'une grande variété et offrent des difficultés techniques assez intéressantes (vent paramétrable, relief, bunkers, végétation mal placée, etc.). Le titre d'EA Sports propose également des options de jeu archi-complètes (cf encart), enfin le physique de la balle est plutôt bien reproduit au regard des capacités de la PSone. Maintenant, l'achat de cette nouvelle édition ne se justifie pas vraiment si vous possédez déjà la version précédente (ce qui est bien avec les produits EA Sports, c'est que je n'ai pas l'impression de me répéter !). Pour ceux qui n'auraient jamais pratiqué le golf sur PSone, sachez que Tiger Woods se situe tout de même un petit cran en dessous d'Everybody's Golf.

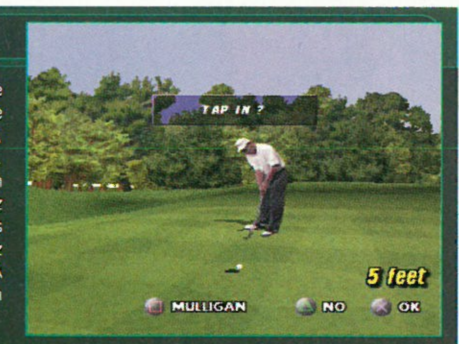
Willow



Côté réalisation graphique, ce n'est pas la joie. Alors, on se sent seul ➤ M. Woods ?

Tap in ? Mulligan ? Quoi ?

Le contenu de Tiger Woods 2001 n'attire aucune critique particulière. En plus du mode Practice, qui permet de se familiariser avec les différents coups et le choix des clubs, on retrouve toutes les compétitions du circuit officiel. À savoir le Stroke Play (parcours classique) et le Skin Games (là, vous jouez pour du fric !). Vous pourrez également affronter les bourgeois du PGA Tour dans plusieurs tournois (18, 36 ou 72 trous), et si vous n'avez ni frères ni amis, participer au Challenge EA Sports PGA Tour. Par rapport à la version PC, on note la disparition inexplicable de l'éditeur de parcours.



Notes



Technique
Un moteur de jeu vieillissant. Les développeurs auraient pu revoir leur copie.



Esthétique
Une réalisation graphique tout juste correcte. Textures simples, couleurs fadasses... Dieu que c'est austère !



Animation
Rien de transcendant à signaler, il s'agit d'un jeu de golf.



Maniabilité
Le système de swing et de put est instinctif. Trois clics : on ne peut difficilement faire plus simple.



Sons
Bruitages bucoliques de rigueur et applaudissements. Le strict nécessaire pour ce type de simulation.



Durée de vie
Des parcours intéressants et de nombreux modes de jeu. Ce titre reste plus amusant à plusieurs.



Plus
Un gameplay accessible. Des modes de jeu complets.



Moins
Les graphismes vraiment ternes. La lecture du relief du green.



Note d'intérêt

Plus loin...

La version PlayStation 2 de Tiger Woods PGA Tour Golf est prévue pour mars prochain. Contrairement à la mouture 32 bits, cette édition 128 bits devrait logiquement proposer un éditeur de parcours. Souhaitons que la réalisation technique soit à l'image des meilleures productions PS2 de l'éditeur.

L'avis de Willow

Bien qu'accessible et ultra-complet, Tiger Woods PGA Tour reste visuellement très austère, certaines situations sur le green sont également assez suspectes. Une simulation de golf honorable mais encore trop perfectible pour nous faire oublier Everybody's Golf, qui demeure toujours à ce jour la référence ultime sur 32 bits.

L'avis de Kendy

Tiger Woods est un titre qui propose des terrains vraiment intéressants avec des pièges excitants pour les golfeurs virtuels que nous sommes. Son système de swing est facile à prendre en main. En revanche, il existe un décalage entre notre perception du relief du green et le déplacement de la balle, calculé par l'ordinateur.

Machine **PSone** Genre **Simulation de catch**

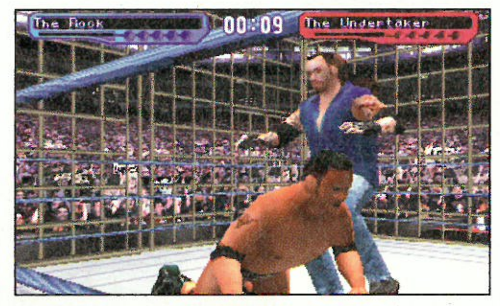


WWF Smackdown 2



Dans la plus pure tradition ricaine, WWF Smackdown 2 débarque à nouveau sur PSone pour contenter les amateurs de cirque et de pastiche de combats musclés. Allez, à vos manettes, à vos tables, à vos chaises… pour éclater vos adversaires.

Le monde est bizarre. Je ne vous apprends rien en vous disant qu'il recèle un grand nombre de choses inexpliquées. Comment vous dire ? Il y a des gens qui croient aux extraterrestres, d'autres à l'astrologie ou encore à la télépathie. Moi, j'ai ma petite idée sur la question et je peux comprendre que ces sujets suscitent certaines réflexions. Les grandes interrogations universelles, à savoir : Qui sommes-nous ? D'où venons-nous ? Pourquoi sommes-nous là… vont également perdurer pendant des siècles et des siècles. Pour ma part, la plus grande interrogation concerne les disciplines sportives. Comment l'homme a-t-il pu créer des épreuves aussi intéressantes que farfelues, pour ne pas dire totalement débiles ! Prenons le « curling » par exemple. Je vous pose la question : quel est l'intérêt de balayer comme un malade devant ce truc qui glisse sur la glace ? Ne faut-il pas être tordu pour inventer un tel sport ? Et le bilboquet. Ah, qu'est-ce qu'on rigole à se balancer des coups de boule sur les pognes pour tenter d'enfiler cette sphère sur la tige ! À quand le bilboquet comme discipline olympique ? Non, franchement, il y a des choses qui me laissent pantois ! Mais ce qui me laisse encore plus perplexe, c'est l'engouement que remporte une discipline de combats truqués opposant des clowns baraqués plus vilains les uns que les autres. Mais bon, il en faut pour tout le monde. Contrairement aux matches de boxe (même truqués, les acteurs s'en mettent plein la tronche), dans le catch, pas une égratignure, pas un bleu, rien, que du flan ! Une parodie de combat pour divertir un public bien particulier.





Tu aimes les combats de gladiateurs ?

Après le succès du premier volet, notamment aux États-Unis, patrie mère de la Bud et du catch, WWF Smackdown est resté plusieurs semaines en tête des ventes de jeux sur PSone, et il n'en fallait pas plus à THQ pour rééditer les aventures de ces monstres peinturlurés. Au programme, toujours les nombreux modes de jeu : Exhibition, Saison, Royal Rumble, Hardcore, King of the Ring, Survivor… et le mode Special avec ses combats : Iron Man, Hell in the Cell, Ladder, Table, Cage… Les amateurs ne seront pas dépaysés et apprécieront à leur juste valeur ces luttes opposants jusqu'à 4 joueurs en même temps sur le ring. Les règles sont identiques, tout est bon pour détruire ses adversaires : manchettes, clés anglaises, coups de chaise, coups de bat, d'échelle… Au total, plus de 50 superstars de la discipline tels que : The Rock, The Undertaker, Triple H, Steve Blackman, Tazz (à ne pas confondre avec notre colosse Traz), X-Pac, Edge… sans oublier les super-nanas (Chyna, The Cat, Ivory ou Lita) bâties comme des armoires, qui vont s'affronter pour se fendre la gueule à coups de hache ! Pour les plus accrocs, la création de différents personnages ou de superstars est également prévue. Des centaines de caractéristiques vont pouvoir être choisies pour attribuer à son « héros » une apparence spécifique. Les yeux, le nez, la bouche, les cheveux, le torse, la tenue, les accessoires et j'en passe, sont disponibles pour créer un catcheur ou une catcheuse à son image. Concernant les attributs et les perfor-

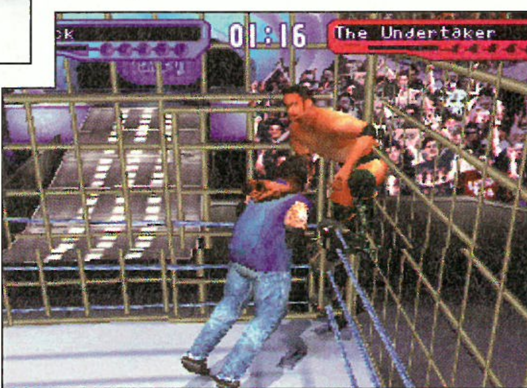


fiche technique

Éditeur	THQ
Développeur	Yuke's (G.-B.)
Genre	Simulation de catch
Nbre de joueurs	4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de persos	+ de 50
Spécial	Multitap
Existe sur	Rien d'autre



Un petit saut de l'ange, juste pour faire le beau devant les gonzesses !

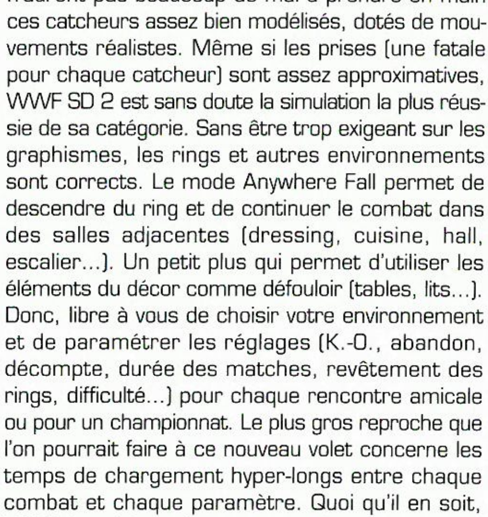


mances physiques, un capital de points permet de lui conférer plus ou moins de force, de vitesse de déplacement, de technique, d'attaques ou de défenses. Les connaisseurs pourront ainsi lui créer son propre style. Les mouvements de base sont également à définir pour faire de son perso un bonhomme stable et robuste comme une montagne, ou le faire danser comme une « tafiole ». Eh oui, il y en a pour tous les goûts !

Côté technique

Les aficionados de la discipline ou du premier volet n'auront pas beaucoup de mal à prendre en main ces catcheurs assez bien modélisés, dotés de mouvements réalistes. Même si les prises (une fatale pour chaque catcheur) sont assez approximatives, WWF SD 2 est sans doute la simulation la plus réussie de sa catégorie. Sans être trop exigeant sur les graphismes, les rings et autres environnements sont corrects. Le mode Anywhere Fall permet de descendre du ring et de continuer le combat dans des salles adjacentes (dressing, cuisine, hall, escalier…). Un petit plus qui permet d'utiliser les éléments du décor comme défouloir (tables, lits…). Donc, libre à vous de choisir votre environnement et de paramétrer les réglages (K.-O., abandon, décompte, durée des matches, revêtement des rings, difficulté…) pour chaque rencontre amicale ou pour un championnat. Le plus gros reproche que l'on pourrait faire à ce nouveau volet concerne les temps de chargement hyper-longs entre chaque combat et chaque paramètre. Quoi qu'il en soit, WWF Smackdown 2 saura convenir une fois de plus aux maniaques de la comédie.

Mister Brown





Vous connaissez le coup du canapé ?

« Oh mon Dieu, quel coup terrible, c'est vraiment extraordinaire ! »

Compté « 3 », et c'est la fin du combat.



Les femmes sont encore plus teigneuses que les hommes, elles ne lâchent pas le morceau !



C'est vraiment du grand n'importe quoi par moment le Catch !

Note


Technique
Le moteur est le même que dans l'épisode précédent.


Esthétique
Les décors ne sont pas très beaux, mais parfois variés.


Animation
Les animations sont assez fluides. Les prises sont approximatives.


Maniabilité
La prise en main est rapide pour les mouvements de base.


Sons
Des musiques hardcore pour des combats bien bourrins.


Durée de vie
Les nombreux modes offrent une bonne durée de vie, seul ou à plusieurs.


Plus
La possibilité de jouer à 4 sur le même écran.
Les nombreux modes de jeu.


Moins
Des temps de chargement à répétition.
Des décors pixellisés.


Note d'intérêt

Plus loin...

Avis à tous les amateurs de catch : si vous n'êtes pas abonné à Canal +, sachez que RTL 9, devant une demande grandissante, diffuse tous les jeudis soir à 22h30 des matches du Championnat. Si votre appétit de combats n'est pas encore rassasié, vous avez la possibilité d'aller faire un tour le Net à l'adresse suivante : www.chez.com/chezalv/catch/satellit.htm. Vous trouverez le programme exhaustif et les horaires de toutes les chaînes étrangères qui diffusent également ce grand spectacle sur le satellite.

L'avis de Mister Brown

Ce titre est pour la deuxième fois consécutive le meilleur du genre. Mais vous l'aurez compris, WWF Smackdown 2 ne s'adresse uniquement qu'aux amoureux de la discipline. Si vous n'aimez pas la comédie, dirigez-vous rapidement vers un KO Kings 2000 ou un Ready 2 Rumble.

L'avis de Kendy

Les gros barbus musculeux sont toujours aussi divertissants en guignols des temps modernes. Dans cette seconde mouture, l'Undertaker frappe ses amis avec son propre cercueil, Triple H utilise des chaises pliantes en guise de gourdin, il est possible de se fritter hors du ring… Une réussite qui cependant laissera les Européens de marbre.

Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme 3D**



Rayman Revolution



Qui ne connaît pas encore cet énergumène, ce petit être privé de bras et de jambes, et pourtant habile comme un singe ? Après avoir été décliné dans toutes les versions et sur l'ensemble des supports possibles et imaginables, Rayman, la mascotte d'Ubi Soft, vient tâter de la

Alors que la majorité d'entre vous connaît déjà la trame du jeu, un petit rappel historique s'impose au cas où vous auriez quelques trous de mémoire, ou si vous faites partie des 1% de la population qui n'a jamais entendu parler de Rayman. Dans cet univers fantastique, tout le monde vit en harmonie. Les petits êtres communément appelés « familiers » coulent des jours heureux dans une nature enchanteresse jusqu'au jour où... l'infâme Barbe-Tranchante et son armée de robots pirates ont décidé de capturer toutes ces gentilles créatures pour les placer dans un zoo intergalactique. L'ordre du monde ayant été chamboulé, son cœur n'a pas tenu le choc et a explosé en mille morceaux. Ce sont ces fragments appelés « lums » que notre petit héros aux gants blancs sera chargé de retrouver. En les récupérant, il aura accès aux 4 masques nécessaires pour faire revenir Polokus, l'esprit du monde, du pays des songes, et ainsi rétablir la douceur de vivre. Alors prêt pour une aventure riche en rebondissements ?



Grâce à la fée Ly, de nouveaux niveaux bonus pourront être ouverts.

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft (France)
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de niveaux	19 + bonus
Spécial	Rien
Existe sur	PSone, N64, DC, GB et PC



Bis repetita !

Rayman, héros hors du commun, possède toujours les mêmes caractéristiques : il sait courir, nager, glisser, faire de la varappe, voler avec sa petite mèche de cheveux qui lui sert d'hélice et détient une force magique dans son poing qui lui permet de terrasser ses ennemis. Et des ennemis, Rayman va en rencontrer ! Les 19 niveaux qu'il va falloir traverser sont infestés de pirates, de créatures volantes, d'âmes maléfiques dans un sanctuaire et autres boss. Les missions, identiques à la version PSone, vont l'emmener dans des forêts luxuriantes, dans des temples de lave et de feu, dans des marais inquiétants, dans des pièces souterraines... Toutes ces missions sont longues, variées et proposent des challenges différents selon le niveau, et le mode de transport que Rayman va devoir utiliser. Ce cher missile, véritable arme domestique, qu'il faut dompter pour dévaler des pentes ou traverser des passages dangereux, le baril de poudre enflammé auquel il faut se cramponner pour atteindre des endroits hauts perchés, le serpent avec lequel on fait du ski nautique accroché à son cou... sont encore présents et toujours aussi délirants. Vous l'aurez compris Rayman Revolution, c'est du Rayman à 100 %, mais vous connaissez sûrement déjà tout cela. J'ai la nette impression que vous vous demandez ce que ce volet apporte de nouveau. OK, les modifications ne sont pas flagrantes mais quelques changements et innovations ont tout de même fait leur apparition. Graphiquement, RR est sans conteste la plus belle version avec celle existante sur PC. Les effets de



lumières générés en 3D sont impressionnants de beauté, les graphismes ont été enrichis grâce à l'application de textures en très haute résolution, et de nouveaux effets spéciaux ont été ajoutés. Cette richesse des décors (papillons virevoltants autour des fleurs, champignons au pied des arbres, oiseaux déployant leurs ailes dans des décors à ciel ouvert) a été rehaussée avec l'arrivée de nouveaux personnages et ennemis tels que : des chauves-souris, des grenouilles, des champignons animés...

Côté innovations

Même si le scénario est quasiment identique à celui de « The Great Escape » (hormis le duel final avec Barbe-Tranchante), il faut évoquer les quelques inno-



Dépaysant et rafraîchissant, Rayman Revolution apporte une bouffée d'air frais à la PS2

En concentrant la force de son poing, Rayman va causer d'importants dégâts.

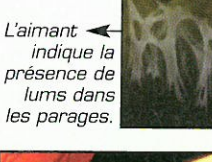


Un tonneau flingueur sur pattes. Attention danger !

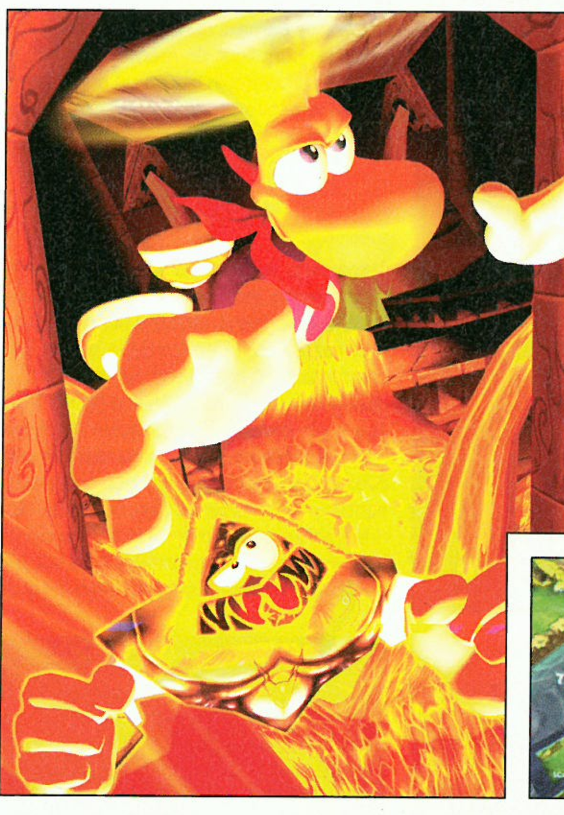
bonus sera accessible pour chaque monde. Ces niveaux permettent, par exemple, à un des fils de Globox de faire la course contre un pirate. En cas de victoire, il remportera un cadeau pour Rayman (poing surpuissant...). De plus, si Rayman libère un nombre suffisant de familiers, il pourra se rendre sur la stèle de la fée Ly pour que cette dernière lui ouvre les portes de nouveaux mondes. Pour chacun, un défi différent (chaise russe, courses, ski nautique, gradins...) qui lui permettra de gagner davantage d'énergie vitale. Une des autres nouveautés permet d'échanger virtuellement ses lums contre de nouveaux pouvoirs : meilleure cadence de tir, super-sauts et même un accès à trois mini-games. Enfin, la dernière innovation permettra aux plus persévérants d'entre vous de terminer le jeu à 100 % lorsque vous aurez dégoté l'aimant à lums. En l'activant, chaque fois qu'un éclat du cœur du monde aura été oublié, il en indiquera la présence. Un objet bien utile pour terminer ce titre qui vous tiendra en haleine pendant une bonne trentaine d'heures ! Avec des menus et des scènes cinématiques retravaillés, ce jeu au savant mélange d'action, d'émotion, d'humour et de rythme époustouflant est malheureusement entaché par deux problèmes majeurs. Le premier que l'on connaît depuis la version PSone est le système de caméra qui oblige à recentrer régulièrement le personnage pour apprécier comme il se doit les méandres de chaque monde. Et le deuxième réside dans les temps de chargement à répétition et relativement longs. Malgré ces quelques défauts, Rayman Revolution devient encore une fois le plus beau jeu de plates-formes jamais développé sur console.

Mister Brown





L'aimant indique la présence de lums dans les parages.





Notes

16 Technique
Le puissant moteur 3D n'a rien à envier à la version PC.

18 Esthétique
La beauté à l'état pur, des décors ultra-riches et colorés.

16 Animation
Les animations sont hyper-fluides. Aucun ralentissement.

15 Maniabilité
Quelques problèmes de direction dus au système de caméra.

18 Sons
Une très bonne ambiance sonore et des voix entièrement en français.

17 Durée de vie
Une bonne trentaine d'heures pour terminer le jeu à 100 %.

+ Plus
Les environnements graphiques. Les nombreux challenges et défis.

− Moins
Des temps de chargement longs et à répétition. Le système de caméra.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Il existe 6 sortes de lums : les jaunes, au nombre de 1000, sont les éclats du cœur du Monde ; les verts représentent les points de sauvegardes intermédiaires ; les violets permettent à Rayman, en tirant dessus, de se suspendre puis d'atteindre des endroits inaccessibles par simple saut ; les rouges redonnent de l'énergie vitale ; les bleus servent pour les passages subaquatiques à reprendre de l'oxygène et enfin les lums d'argent lui confèrent sa force de frappe magique.



L'avis de Mister Brown

Cette énième version de Rayman est fidèle à sa réputation mais elle ne surprendra pas beaucoup de monde. Seuls ceux qui ne connaissent pas encore ce petit bonhomme au gros pif seront impressionnés. Ceux qui ont joué à The Great Escape sur PSone seront peut-être frustrés par le manque de nouveautés. Cela dit, Rayman Revolution reste le Must du genre !

L'avis de Traz

Dieu que c'est beau ! Même si ce n'est qu'une énième version et un portage « facile » de ce jeu ultra-connu, les gars d'Ubi ont fait un sacré boulot. Décors superbes, couleurs sublimes et interaction efficace. Le gameplay est à la hauteur, et le nombre de niveaux est assez conséquent pour vous tenir en haleine un certain temps. Bravo !



Record of Lodoss War



Le Hack'n Slash, c'est classe. Tu Hackes, et après tu Slashes ! Sympa comme principe ! En plus, y a marqué Lodoss War sur la boîte... Et alors là, c'est doublement la classe.

Ouah, un jeu basé sur l'univers de Lodoss War débarque en France ? Quelle bonne nouvelle ! Cette série culte d'Heroic Fantasy en aura scotché plus d'un, et j'en fais partie. Ça doit être d'ailleurs la première série d'OAV jap' que je me suis faite, à l'époque... Que de bons souvenirs ! Bref, une licence en or et le jeu part déjà avec un gros avantage, ainsi qu'un bon paquet de fans derrière, heureux rien qu'à l'idée de pouvoir vivre une aventure ludique au cœur du monde de Lodoss... Commençons d'ailleurs par parler du scénario, puisque c'est sûrement la première chose qui interpelle les connaisseurs. Il n'est pas question ici de revivre la même histoire que dans l'animé, mais plutôt d'utiliser tout le background et le scénario pour participer à une sorte de side-story. Ainsi, vous n'incarnerez pas Parn, Deedlit et leurs compagnons, mais un héros tout nouveau tout beau... Oui, je suis d'accord, c'est un peu dommage, décevant, mais bon, vous rencontrerez tout de même tous les héros de la série ! Impossible de prendre leur contrôle, mais ils se joindront à vous à certains moments de l'aventure, c'est déjà ça. Pour en revenir à nos moutons, le scénario du jeu vous propose une histoire alternative qui commencerait au milieu de la série d'OAV. La guerre entre les royaumes du Roi Beld et du Roi Fawn vient d'avoir lieu, les deux sont morts au combat, le nain Ghim a également rendu l'âme en sauvant Leyla de l'emprise de Karla... Jusque-là, tout se déroule comme dans l'animé, mais quelques différences sont tout de même à noter : la sorcière Karla a par exemple trouvé un autre corps de jeune femme à habiter, Beld n'a pas été tué par Ashram mais par Fawn, etc.



L'équilibre entre le Bien et le Mal

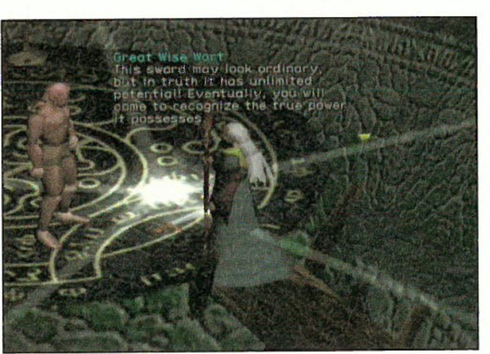
Autrement, le scénario et le déroulement de l'aventure restent assez proches de ceux de l'OAV. Le maléfique Vagnard, toujours accompagné par Karla, veut ressusciter Cardice (la fameuse Déesse de la destruction) et prendre le contrôle de Lodoss. Tout débute au moment où Ward (le sorcier qui guide nos amis dans la série) décide de ressusciter un héros légendaire - vous - pour sauver Lodoss. Vous avez complètement oublié votre identité, et représenterez une sorte de pion au milieu de l'échiquier des conflits de Lodoss... Un thème cher à la série. Vous rencontrerez quasiment tous les personnages centraux du dessin animé, mais incarnerez cette fois le véritable héros qui rééquilibrera le Bien et le Mal sur la balance. Après la séquence d'intro, vous débuterez votre quête complètement nu (!). Il sera ensuite question de vous équiper. Le premier donjon est un tutorial qui vous permettra de récupérer le minimum syndical, à savoir une épée, des bottes, etc. Ensuite, Ward vous donnera votre premier ordre de mission : retrouver Parn, Deedlit (Deedo pour les intimes) Slayne et Leyla, qui guideront vos pas jusqu'à Karla.

Un genre peu commun sur console

Plutôt que de nous proposer un RPG classique à la japonaise, Kadokawa a préféré développer ce que l'on appelle un Hack'n Slash... Ce genre d'action/RPG sévit surtout sur PC et n'a fait que de très rares apparitions sur console, avec Diablo par exemple. Vous dirigez votre personnage en vue du dessus, dans de vastes maps, et effectuez vos combats en temps réel, de manière très basique. Les magies sont bien sûr de la partie, mais la plupart du temps, il s'agit simplement de taper à toute vitesse sur l'unique bouton d'attaque pour donner des coups d'épée. Ce n'est pas pour autant complètement bourrin, puisqu'il faut savoir se placer correctement,

fiche technique

Éditeur	Swins/Virgin Interactive
Développeur	Kadokawa
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (61 blocs)
Nbre de persos jouables	1 seul
Spécial	Rumble Pack, 50/60Hz
Existe sur	Rien d'autre



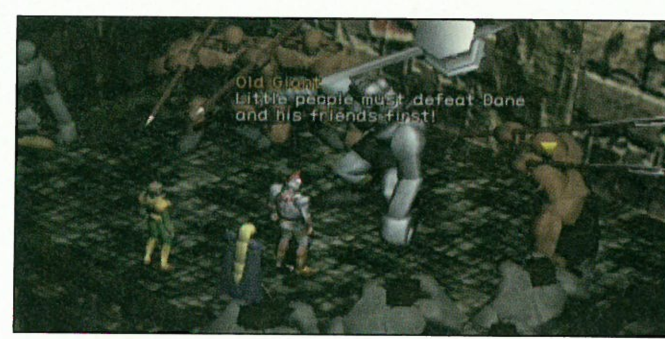


Contre les boss, les combats deviennent vite bordéliques ! Ne vous laissez pas dépasser et utilisez au mieux vos potions !



Ce genre de socle est très important puisqu'il vous offre de nouvelles écritures d'anciens, qui elles-mêmes boostent vos armes !

L'univers de Lodoss dans le Hack'n Slash : efficace mais pas indispensable





La carte du monde est gigantesque ; si vous vous écartez de votre route principale, vous pourrez participer à de nombreuses quêtes annexes !

ne pas attaquer de front 10 gobelins en même temps, etc. Côté gestion de l'équipement, le jeu devient en revanche bien plus intéressant... Comme dans tout bon RPG, votre personnage possède un niveau d'expérience et des compétences qui dépendent des armes et objets que vous lui attribuez. Mais le truc le plus sympa reste l'évolution des armes. Grâce aux anciennes écritures que vous trouverez tout au long de la quête, vous pourrez les améliorer et augmenter leur efficacité en leur attribuant diverses fonctions. Grâce à votre ami forgeron, il sera même possible de bidouiller à mort pour vous créer un arsenal bien spécifique à chaque situation (cf. encart). Une montée en puissance sympa, moins poussée et renouvelée que dans un Vagrant Story, mais tout de même plaisante. Côté magie, il sera question de récupérer des bouquins et de les lire, tout simplement. Les sorts vous permettent de sortir de situations difficiles en vous attaquant à des groupes, en vous téléportant... Le coup de la téléportation vous permettra d'ailleurs, à tout moment, de revenir à votre QG pour faire le plein de vie. Bien pratique (trop pratique ?)...

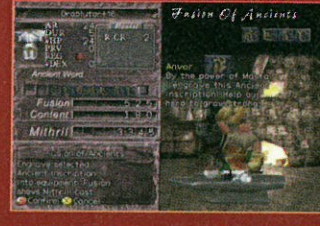
Un bonne ch'tite adaptation de Lodoss

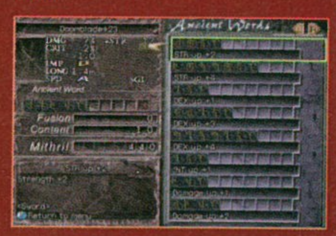
Côté technique, le jeu affiche une réalisation correcte, avec des maps gigantesques et des environnements plutôt détaillés... Rien d'impressionnant, mais sur ce plan, ça reste plutôt bien foutu. On déplore simplement quelques gros ralentissements lorsque la somme de choses affichées à l'écran est trop importante. Enfin, personnellement, j'aurais préféré autre chose que du Hack'n Slash, un gameplay plus subtil, un scénario plus fidèle, et surtout une ambiance plus en accord avec la série... On ne retrouve pas vraiment la touche Lodoss, ça manque de cut-scenes en D.A., de doublages... Ils auraient pu faire tellement mieux ! Mais bon, le jeu en lui-même reste plutôt efficace et il est le seul du genre (on ne compte pas Gauntlet, qui n'a pas le côté RPG). Si vous êtes un fan de Diablo-like ou de Lodoss, vous serez forcément tenté et prendrez du plaisir. Si vous n'êtes ni l'un ni l'autre, je vous conseille plutôt d'attendre les gros RPG à venir, tels que Grandia II, Skies of Arcadia ou encore Phantasy Star Online...

Julo

Anvar le forgeron

Au tout début du jeu, vous libérerez un dénommé Anvar de plusieurs centaines d'années de captivité. Ensuite, il s'installera dans votre forteresse pour reprendre le boulot et vous aider à améliorer votre équipement. Il vous sera fort utile, à condition que vous lui rameniez deux éléments : des écritures anciennes contenant des améliorations (HP + 2, etc.), ainsi que du Mithril, pour les fixer à vos épées, boucliers, armures ou casques. Quand vous récupérerez une arme toute neuve, il sera possible de transférer les pouvoirs et améliorations de l'ancienne grâce au livre magique des transformations. Un point essentiel puisque vous pourrez ainsi vous constituer une série d'armes ou d'armures spécialisées dans un domaine (contre les elfes, les gobelins, etc.).









Tout commence par votre résurrection... Mais qui étiez-vous, dans le passé ?

Notes

15 Technique
La taille des maps est impressionnante, les environnements réussis, mais les ralentissements trop nombreux.

15 Esthétique
Une bonne ambiance graphique, des décors variés et plutôt détaillés, mais rien de transcendant.

13 Animation
Les anims des persos sont moyennes et le jeu ralentit à mort quand il y a trop d'ennemis à l'écran.

16 Maniabilité
On frappe de temps en temps dans le vide, mais rien de vraiment gênant. Le perso répond bien, les menus sont clairs.

16 Sons
Bruitages crédibles et musiques superbes. Certaines phases de jeu manquent un peu d'ambiance sonore.

17 Durée de vie
L'aventure est bien longue et les quêtes annexes sont super-nombreuses. Vous en aurez pour votre argent !

+ Plus
Des maps gigantesques.
Une longue aventure.
Le système d'équipement.

– Moins
On ne retrouve pas vraiment l'ambiance de Lodoss...
De gros ralentissements.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si vous ne connaissez pas les « Chroniques de la guerre de Lodoss », jetez-vous au plus vite sur la série de K7 disponibles chez Kaze Animation. Chez le même éditeur, on devrait même avoir droit à une sortie DVD d'ici peu. Un coffret regroupant toute la série est également dispo (en Zone 1 ; sous-titres anglais) sur le Net et dans les boutiques d'import. Ça a vieilli techniquement (surtout les animations), mais ça reste un incontournable si vous aimez la japanimation !

L'avis de Julo

Record of Lodoss War m'a bien plu, avec ses maps gigantesques, sa gestion d'équipement, etc. Mais j'aurais tellement plus accroché s'il s'agissait d'un RPG plus axé « console », si l'on avait pu incarner les héros de la série, assister à des cut-scenes tirées des OAV, etc. ! Il reste toutefois un bon investissement pour les fans du genre et de Lodoss.

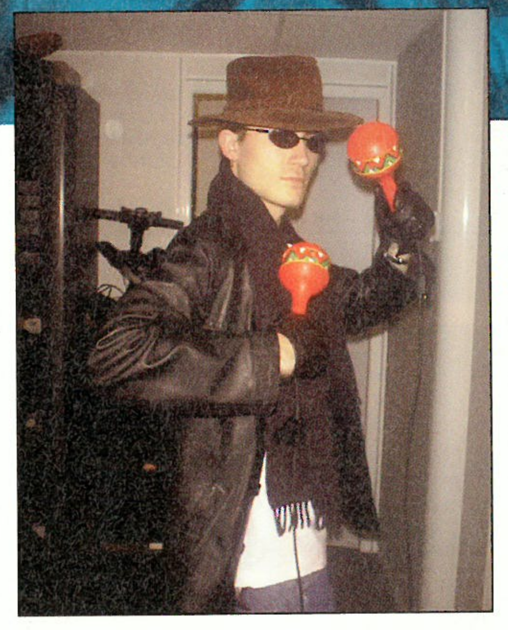
L'avis de Willow

Record Of Lodoss War s'adresse uniquement aux fans de l'œuvre de Kadokawa. Quel dommage que les développeurs aient opté pour un style de jeu à la Diablo ! On aurait aimé pouvoir gérer une équipe, et un peu plus de tactique dans les combats. Un bon p'tit Hack'n Slash donc, qui ne fait toutefois pas oublier l'arrivée imminente des grosses pointures.



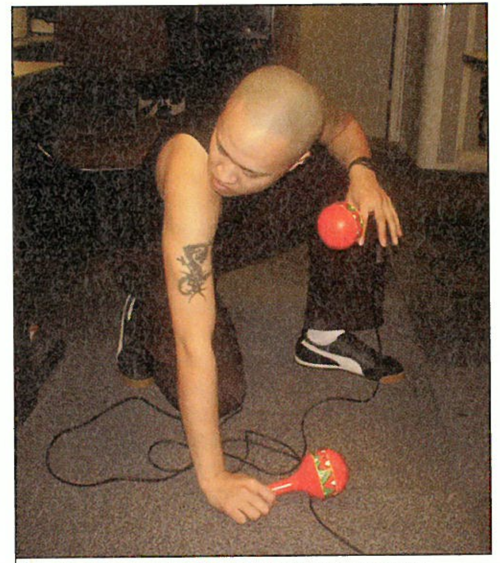
Samba de Amigo





Quand je joue à Samba de Amigo, je suis en plein trip Brazil, le soleil, les nanas en bikini... La vraie vie quoi ! Juste après, je sors dans les rues de Paris, et là il pleut... En gros je déprime.





Pour Kendy, il n'y a pas de maracas sans SWAT-attitude.



Jusqu'à présent, Konami domine sans conteste le marché des jeux musicaux. Des titres comme Beat Mania ou encore Dance Dance Revolution ont déjà fait maintes fois leurs preuves. Difficile de se mesurer à celui qui règne dans le genre, comme « Dobleyou » Bush dans la connerie. Malgré tout, un titre issu de Sega sort en douce et essaye de récupérer des parts de marché, mais n'a hélas que peu de succès en Europe. En douce, car Sega a fait le choix de ne distribuer le pack jeu + maracas qu'à 500 exemplaires uniquement par le biais de la Fnac et pour le prix de 999 F. Il est effectivement dommage pour Sega de ne pas essayer de mettre en avant le produit en profitant justement de ces innovations. Mais laissons de côté ces paroles marketing et concentrons-nous sur le jeu.

Yoli coup mon cher Miguel Bouyenah !

Avant même de parler du concept, il faut parler de la manette. C'est un passage obligé vu que de toute manière, elle est fournie avec le jeu. L'instrument se compose d'une base que l'on pose sur le sol, d'où sortent deux câbles au bout desquels se trouvent les maracas. Les capteurs du socle permettent de repérer les mouvements que l'on fait avec les maracas. Concrètement, à l'écran, il y a un rond. Du centre de ce dernier sortent en rythme des boules bleues qui se dirigent vers six directions, représentant la position des maracas. Donc, si la boule se dirige vers le rond du haut à gauche, il suffit de lever la maracas gauche et de la secouer. Non seulement c'est malin, mais en plus la technologie est au point, même s'il faudra quand même un peu de temps pour prendre ses marques au niveau de la hauteur. Une fois l'objet pris en main, vous êtes prêt à faire bouger votre corps comme un vrai Brésilien. Samba de Amigo a tout pour s'imposer comme la nouvelle référence en matière de jeu musical. Au niveau des morceaux, on a droit à des chansons connues, je dirais même les plus grands hits « exotiques » : La Macarena (le morceau préféré de RaHaN), Rio de Janeiro, La Bamba et même du Ricky Martin. Finie la soupe japonaise que personne ne connaît à part Greg. Même s'il n'est pas toujours du meilleur goût, le choix des morceaux permet au moins de se sentir tout de suite en confiance. Ensuite, le système des boules en lui-même est performant, il permet de multiples combinaisons bien classes avec un rythme d'enfer qui fera bouger vos mimines avec grâce. Mais le meilleur vient du décor. Contrairement à tous les autres titres du genre où il vaut mieux ne pas regarder le danseur sous peine de déprimer, SdA profite des capacités de la Dreamcast pour faire bouger tout le fond dans une ambiance de folie. C'est très animalier comme personnage, mais il faut avouer que le singe et son sombrero manient les maracas mieux que n'importe quel être humain. D'un point de vue technique, c'est impressionnant. Tout bouge, il peut y avoir une quantité impressionnante de personnages, cela reste d'une excellente qualité.

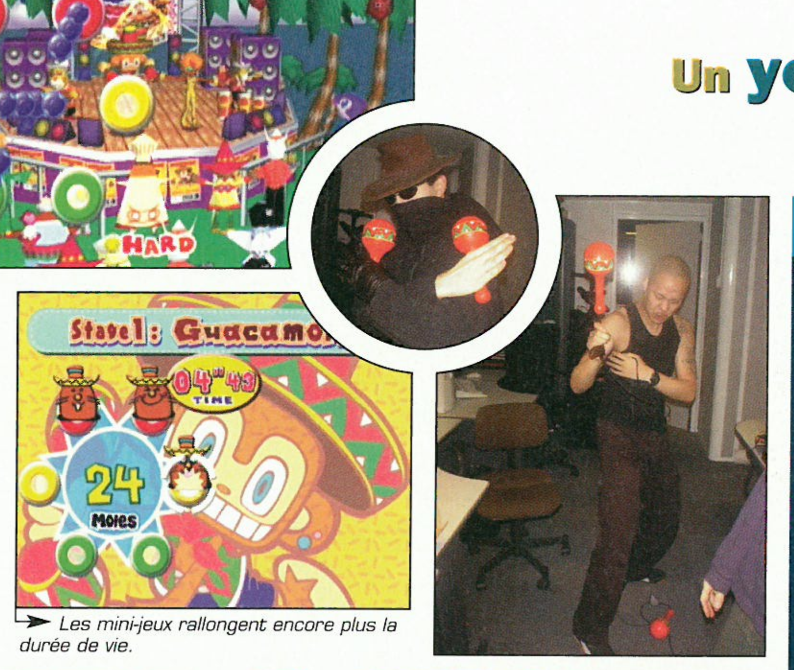
Para bailar la Bamba !

Quant aux modes de jeu, ils sont très satisfaisants. On commence avec le mode Challenge grâce auquel on débloque de nouvelles chansons. Ensuite, on peut

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega Team
Genre	Musique avec maracas
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de morceaux	14
Spécial	Maracas, 500 exemplaires
Existe sur	Rien d'autre

MARACAS EXPERT

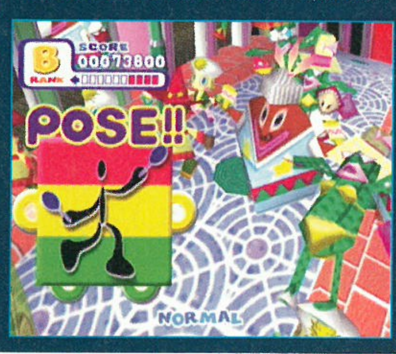


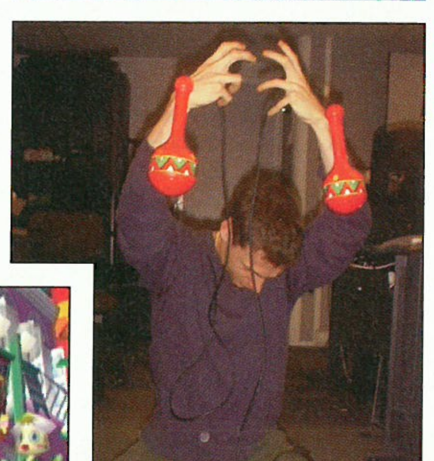
Les mini-jeux rallongent encore plus la durée de vie.

Un yeu exeptional y muy original

Le roi de la pose

Un des petits plus très fun se trouve dans les poses que l'on doit prendre en cours de partie. Pendant que les boules défilent, un perso apparaît de manière aléatoire et vous oblige à prendre une pose des plus embarrassantes et de la maintenir trois secondes. Neuf fois sur dix on a l'air très con, mais c'est d'une efficacité imparable.





À certains moments, il va falloir speeder du poignet.

se lancer à l'assaut du mode Arcade ou du mode Original. Des mini-jeux ajoutent un peu de piment avec par exemple une chasse aux taupes à la place des boules bleues, un défi où il faut reproduire les gestes de l'adversaire virtuel, et surtout un mini-jeu qui vous fera prendre des poses si hardcore que Kendy en sera jaloux. Concernant le jeu à deux, cela aurait pu être génial, mais vu que les maracas ne sont pas vendues individuellement (en tout cas en France, car vous pouvez les commander sur des sites américains), il y en aura un qui restera avec son pad dans la main et donc qui va baver en regardant son pote s'éclater. Car justement, si le jeu aux maracas se révèle génial par son originalité, au pad toute l'ambiance retombe. Tout le gameplay a été pensé pour ces instruments diaboliques, donc forcément dès qu'on en sort... Mais je m'arrête là, parce que Samba de Amigo est quand même un jeu extraordinaire, de part son concept, son originalité et l'introduction du meilleur accessoire jamais créé sur console. Hélas, l'originalité a un prix : 999 F. C'est cher, beaucoup trop cher pour un jeu, la note finale en prend un coup (ben oui, j'avais mis 9). Mais c'est tellement bon que ceux qui ont les moyens peuvent se laisser tenter les yeux fermés. Cependant, il va falloir se grouiller les gars parce qu'il n'en reste déjà plus que 498 (500 moins ceux qu'on s'est pris Julo et moi) pour toute la France. Il faut garder la foi, garder l'esprit... Samba !

Angel

Ay, ay, ay Caramba !

Le très sportif Greg en action...



Les très précieuses maracas... l'élément indispensable.







Technique
Les maracas rendent le jeu génialissime. Technologiquement parlant, c'est une réussite totale.



Esthétique
Le fond bouge magnifiquement. Tous les personnages sont marrants et les couleurs bien flashies.



Animation
Sans casser des briques, les animations sont efficaces et le frame-rate est régulier.



Maniabilité
Après un léger temps d'adaptation, les maracas deviennent une seconde nature. Olé !



Sons
Toutes les chansons sont connues. On retrouve les tubes de la scène latino.



Durée de vie
Les différents modes de jeu garantissent une durée de vie raisonnable en solo.

Plus
Les maracas.
Les chansons bien choisies.
La samba c'est oune mousique qui fé bouyé !

Moins
Le prix.
Le jeu à deux, pas terrible.



Note d'intérêt

Plus loin...

L'origine des maracas se perd dans le fin fond des temps : sont-elles un lointain et rare souvenir des Amérindiens, avant leur extinction face aux conquistadores ? Arrivent-elles d'Afrique ? Sont-elles nées après la conquête espagnole sur les terres américaines ? Toutes les réponses se trouvent sur ce site : www.chez.com/hotsalsa/lexiquem.html

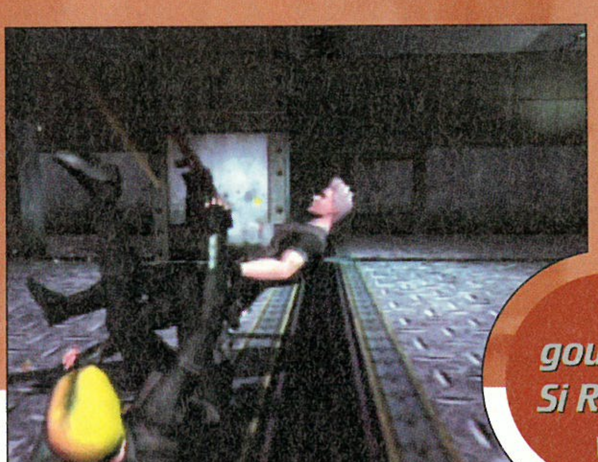
L'avis d'Angel

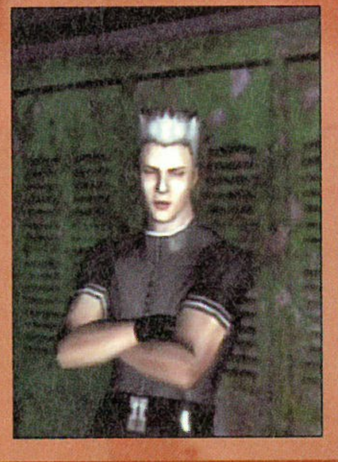
Un jeu qui a au moins le mérite de ne laisser personne indifférent. Que l'on aime ou que l'on déteste, tout le monde regarde ne serait-ce que par curiosité. Tant mieux, le titre est réussi et permet de faire bouger toute la famille en rythme. Arriba, arriba !

L'avis de Greg

Sans vouloir faire l'avis le plus banal du monde, je dirais bien « ah, enfin un jeu où l'on bouge son corps ! ». Ben non, je le ferai pas. Je dirais plutôt que le concept original, allié à une bande-son sans reproche dont les tonalités dansantes sont irrésistibles, donne un cocktail détonant d'humour. Ok, on laisse tomber la version Télérama.

X-Squad







Quatre commandos au service du gouvernement infiltrent une base militaire top secrète. Si Ronald Reagan avait un jour voulu développer un jeu vidéo, ça aurait pu être X-Squad.

Mmmm... Electronic Arts, voilà un cas intéressant. Le géant américain a beau agacer son monde avec ses réactualisations sportives à répétition (si mes souvenirs sont bons, on a quand même eu droit à trois FIFA en un an, et deux jeux de F1 en six mois !), pour le moment, c'est l'un des rares éditeurs à proposer des produits valables sur la 128 bits de Sony. Excepté F1 Championship Saison 2000, EA nous a habitué jusqu'ici à une certaine constance dans la qualité : SSX est l'unique titre PS2 qui donne envie de s'acheter la bécane, une vraie petite bombe ludique, Madden 2001 est une vraie réussite tout comme NHL 2001 d'ailleurs. Pour FIFA, ce n'est pas aussi médiocre que ses détracteurs auraient pu le penser. Ce mois-ci, Electronic Arts remet ça avec X-Squad, un petit jeu d'action qui n'a connu qu'un succès des plus relatifs au moment de sa sortie au Japon, l'été dernier... à tort.

Target acquired !

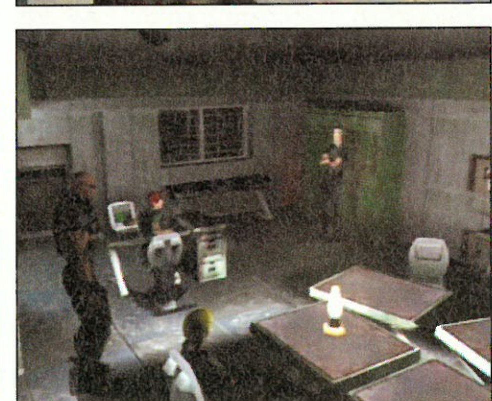
De prime abord, X-Squad n'a rien d'original. L'histoire, digne d'un film de John Carpenter, se déroule 37 années très exactement après l'an 2000... en 2037, quoi. Le gouvernement américain vient de perdre le contact avec l'un de ses plus importants complexes militaires, peu après avoir reçu un rapport faisant état du comportement suspect de certains membres du personnel. Acculé, dos au mur, le président des « zétazunis » se voit dans l'obligation d'envoyer sur place un groupe d'intervention spécial, composé de quatre commandos surentraînés, pour rétablir au plus vite la situation et lever le voile sur ce qui pour l'instant reste un mystère. Tin-tin ! Vous dirigez Ash, un SWAT gaulé comme Brad Pitt et sapé en Jean-Paul Gaultier. L'action, elle, se déroule à la troisième personne et consiste à tirer sur tout ce qui bouge. On a déjà vu ça un bon milliard de fois, me direz-vous (le dernier titre en date est Syphon Filter 2) et pourtant... À l'inverse des jeux d'action habituels, vous n'allez pas aller tout seul au casse-pipe. Non, tout le gameplay d'X-Squad est basé sur la coopération. Comme dans Rogue Spear sur PC, vous avez la possibilité de donner en temps réel des ordres à vos compagnons d'arme et mettre ainsi en place une mini-stratégie d'approche. Il existe cinq types d'ordre : tenir une position, suivre, reconnaissance, attaquer et se disperser. Vous pouvez également leur demander d'être agressif ou au contraire furtif, d'opter pour une autre arme si la situation l'exige, et faire des échanges de munitions ou de kits médicaux ! La bonne surprise, c'est que tout ça fonctionne à merveille. On peut jouer de manière assez « fine ». Aucun bug d'I.A. n'est venu entacher les assauts, vos hommes réagissent bien, s'accroupissent au moindre coup de feu, viennent vous aider, ciblent en priorité les ennemis les plus dangereux... ce n'est pas le cas de tous les jeux PC, y compris Rogue Spear.

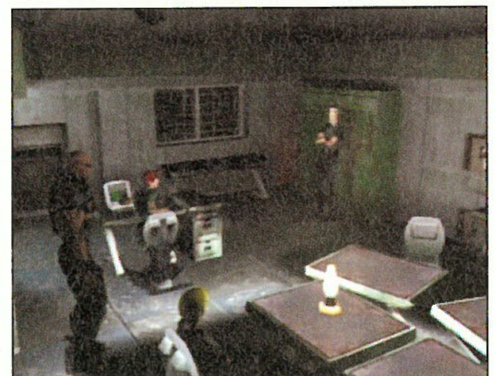


Vous pouvez opter pour un système de lock automatique ou manuel.

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Japon
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de niveaux	9
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre





Comme dans Rogue Spear, il est possble de jeter un coup d'œil dans les coins. Pratique.

Le râtelier

À la fin de chaque mission, vos hommes pourront faire la provision de boucliers énergétiques, de medi-kit, de munitions et d'armes. Vous aurez accès à une vingtaine d'armes classées suivant 7 catégories (flingue, fusil d'assaut, lance-grenades, lance-roquettes, lance-flammes, fusil de snipe) et à 9 objets spéciaux (soins, shield, régénérateur d'énergie, détecteur de mouvements, etc.). Cet équipement n'est pas gratuit, il coûte un certains nombre de points. Évidemment, plus vous êtes efficace en mission et plus vous aurez de points pour réaliser vos courses ! Vous devrez d'autre part tenir compte des contraintes d'encombrement (700 pour Ash, 900 pour Judd). Après le deuxième niveau, pensez à acheter des fusils d'assaut pour Melinda et Maya qui ne sont équipées que de petits flingues ridicules, ça vous facilitera la tâche. Ne dépensez pas tout de suite vos points dans un fusil de snipe, non seulement vous n'en aurez véritablement besoin qu'à partir du niveau 6, mais en plus on en trouve dans certaines pièces du niveau 3. Cherchez bien !





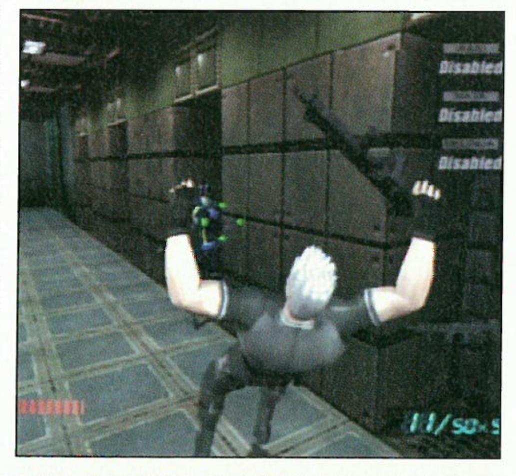
Men down ! Men down !

L'autre atout important de ce titre, dont on n'attendait pas grand-chose finalement, c'est incontestablement son dynamisme. L'action de X-Squad a beau être répétitive (tuer, déclencher des mécanismes pour ouvrir une porte…), on scotche. Les gun-fights, servis par une jouabilité impeccable, sont superbement mis en scène : les bruitages des armes déchirent, les balles font des trous dans le décor (ces derniers s'effacent au bout d'un certain temps), ricochent, il y a des étincelles, de la fumée, vos hommes communiquent entre eux, effectuent des tirs de barrage, font des roulades pour éviter le feu ennemi… il faut les voir réagir lorsqu'ils se font mitrailler. Vous vous souvenez de la scène où Robocop se fait fusiller par une armada de flics près d'un parking, ben là c'est pareil ! Du coup, impossible de ne pas vous parler de la Motion Capture, les développeurs ont assuré comme des bêtes, ça bouge super-bien. Cet aspect technique rend d'ailleurs le titre encore plus attachant. Non seulement les attitudes sont d'un réalisme saisissant (personnellement je n'ai jamais vu ça sur PC), mais en plus les héros sont de vrais poseurs, du HXC en puissance, même quand ils crèvent, ils ont la classe ! Kendy et moi, sur ce coup-là, nous sommes battus ! Mais attention, X-Squad est loin d'être un titre parfait. Pourtant, techniquement il est difficile d'attaquer le jeu : les ennemis comme les héros bénéficient d'une excellente modélisation en « One Envelop Body Modeling », le moteur 3D ne ralentit jamais et le jeu est entièrement anti-aliasé. Notre bémol concerne en fait les décors assez répétitifs et froids, ainsi que la faible durée de vie (jouez en expert !). Neuf niveaux c'est un peu « lège », même si certains passages donnent du fil à retordre. Quoi qu'il en soit, X-Squad reste un jeu trippant et mérite largement une place aux côtés de SSX.

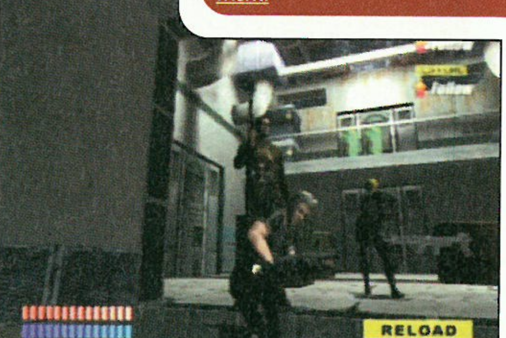
Willow



Maya prise sous le feu de l'ennemi : elle rampe, trébuche, tente de reprendre ses appuis. La motion capture tue !



Vos hommes sont de vrais poseurs ! Arf ! Arf !



15 Technique — Moteur 3D efficace, graphismes anti-aliasés, pas de ralentissement, excellente Motion Capture.

15 Esthétique — Les décors sont assez répétitifs et peu recherchés, les persos sont, eux, parfaitement modélisés.

17 Animation — Mention spéciale à la Motion Capture ! Les attitudes des héros et des ennemis « tuent la gueule » !

17 Maniabilité — Une bonne utilisation de la vue à la 3e personne. Commandes analogiques bien pensées.

17 Sons — Le bruit des armes est super-réaliste et vos coéquipiers communiquent entre eux. Ziks techno-lourdingues.

14 Durée de vie — Neuf niveaux qui se bouclent en deux jours en mode Intermédiaire. Moralité, jouez en Expert !

Plus — Le système d'ordre, la jouabilité. Les animations, le dynamisme des gun-fights.

Moins — Des décors répétitifs. Un peu court quand même.



Plus loin...

Juste deux petites lignes pour préciser un point important (là, je brode). X-Squad est le premier jeu d'Electronic Arts, à avoir été entièrement développé au Japon par une équipe 100 % japonaise. Sinon, pour les billes en anglais, voici une petite adresse pas piquée des hannetons : www.ea.com/french/home.html

L'avis de Willow

X-Squad est un titre d'une efficacité redoutable qui doit énormément à son ambiance sonore, à sa motion capture et à son système d'ordre en temps réel. Personnellement, ça faisait longtemps que je ne m'étais pas autant éclaté en jouant à un shoot. Si vous aimez les jeux d'action pêchus et un chouïa novateur, foncez !

L'avis de Julo

X-Squad n'est peut-être qu'un jeu d'action, il n'en reste pas moins super-trippant ! La réalisation est vraiment bonne, la gestion de son équipe donne un côté pêchu au gameplay, on peut faire des actions coordonnées, sniper… Pour le genre, c'est une réussite totale. L'un des rares jeux à posséder sur PS2.

Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme/action**



Donald Couak Attak



Impossible d'éviter Donald cet hiver. Disney et Ubi Soft ont prévu de vous faire manger du canard à toutes les sauces, avec un jeu adapté sur la majorité des consoles, actuellement disponible. Coin, coin !

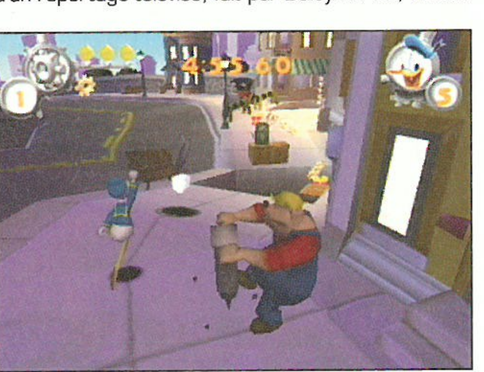
C'est en 1934 que Donald Duck voit le jour dans un dessin animé intitulé : « The Wise Little Hen ». Donald, qui n'a au départ qu'un rôle secondaire dans cet univers où Mickey, une gentille souris, tient la vedette, va compléter sa personnalité de grincheux et obtenir en 1937 son propre long métrage. C'est un peu comme une consécration pour ce vilain petit canard puisqu'il est le seul personnage, à l'époque, (après Mickey) à posséder son propre D.A. C'est tout un univers qui va ensuite lui être offert en commençant par Donaldville, peuplée de ses drôles d'habitants : l'oncle Picsou, les 3 neveux Riri, Fifi et Loulou, Daisy, Géo Trouvetou, les Rapetou, etc. Son côté attachant vient sans doute du fait que Donald possède les mêmes traits de caractère que ceux d'un être humain. Toujours en train de rouspéter et de s'énerver en poussant un cri proche d'un coin-coin enrhumé ! À l'aube du 21e siècle, ce bon vieux canard n'a pas pris une ride et se refait une beauté en 3D, accompagné de toute sa tribu. Au total, le jeu aura vu le jour sur PSone, N64, Dreamcast, PC, GBC et PlayStation 2. Toutes ces versions n'ont évidemment pas les mêmes caractéristiques techniques. Afin de mettre en œuvre ces adaptations, Ubi Soft a confié le développement de chaque version à différentes équipes réparties au sein de plusieurs filiales de la société. Ainsi, la version PS2 a été développée au Canada, la version PSone en Chine, les versions DC, N64 et PC au Maroc et la version GBC en Italie !

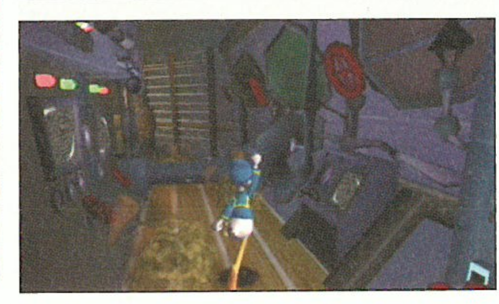
La bande à Donald

Il pourrait sembler étonnant de choisir le célèbre canard comme héros d'un jeu, puisqu'il représente la définition même de l'anti-héros. Donald le malchanceux, qui rate tout ce qu'il entreprend et qui perd patience sitôt qu'un obstacle se dresse sur son chemin. Tout commence alors que Donald et son cousin Gontran picoraient du pop-corn en compagnie de Géo Trouvetou, en attendant la diffusion d'un reportage télévisé, fait par Daisy. Eh oui, la belle serait devenue journaliste et chercherait à percer le secret du manoir de Merlock le Magicien. Mais voilà que le méchant sorcier décide de capturer Daisy sous le nez de ses téléspectateurs. Donald manque alors de s'étouffer avec un grain de maïs. Il décide alors d'utiliser la machine à téléportation mise au point par Géo Trouvetou, pour partir à la recherche de sa belle… avant Gontran ! Direction le Mont Donald, le premier des 5 mondes abritant chacun 3 ou 4 niveaux. Évidemment, rien de renversant concernant le gameplay, nous évoluons au milieu d'items à collecter et d'adversaires à dégommer, en leur sautant sur la tête. Vous incarnez un canard fébrile et susceptible, qui se transforme en nuage lorsqu'il est touché par un ennemi. Il suffira qu'un adversaire vous heurte une seconde fois pour être K.O. C'est un concept un peu rude pour les jeunes joueurs, auxquels le jeu s'adresse. Certes, Donald possède 5 vies, et il en trouvera quelques autres sur son chemin, mais les adversaires sont très nombreux et on en perd rapidement. Chez Ubi Soft, on nous explique que ce gameplay a été conçu pour reproduire tous les traits de la personnalité du héros à la vareuse. Ainsi, au début du niveau notre héros est déterminé, puis il devient fou furieux une fois touché avant de se calmer et de passer à un



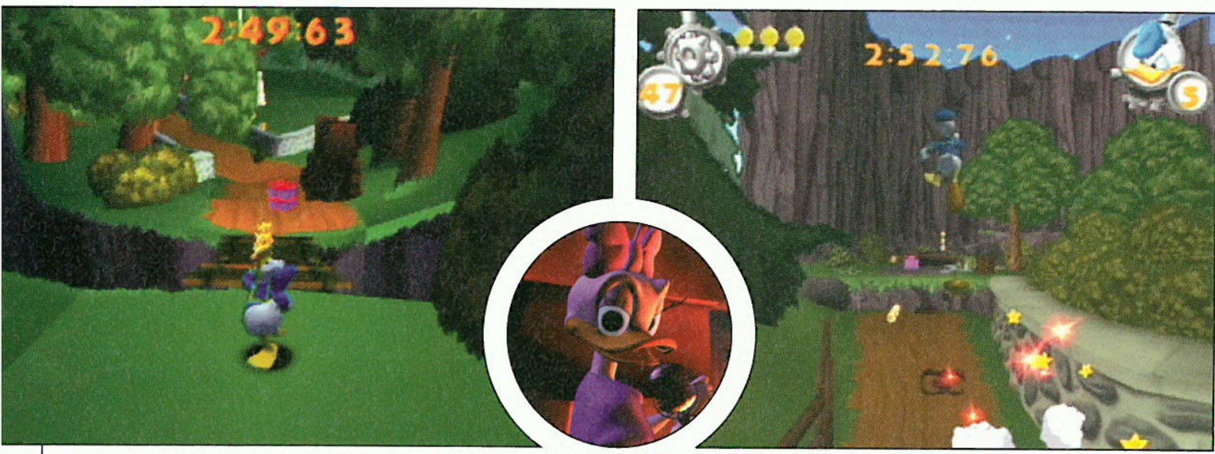
Lorsqu'il est touché par un ennemi, Donald se transforme en un nuage de colère. Le contrôler devient assez chaotique, cela fait partie de son « mood system ».





fiche technique

Éditeur	Disney Interactive
Développeur	Ubi Soft (France)
Genre	Plate-Forme/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de niveaux	24
Spécial	Des combos à apprendre
Existe sur	PSone, DC, N64 (bientôt), PC



Chaque niveau doit être terminé dans un délai imparti. L'aventure n'en devient que plus speed.

état de colère qui se transformera en hyperactivité s'il boit un fortifiant. Les plus jeunes apprécieront la subtilité du personnage.

Une vue unique sur l'action

En effet, afin de simplifier les commandes, les développeurs ont préféré supprimer la possibilité de régler les vues de caméra pour n'en laisser qu'une, qui se focalise sur l'action. Le hic, c'est que cette vue unique, placée soit derrière Donald, soit de profil, empêche de voir correctement les obstacles. Difficile d'anticiper le meilleur chemin à prendre lorsque l'on ne voit pas où l'on se dirige. Et là, je sens que les paddles vont voler dans les airs. Bon, si vous êtes plutôt du genre bionique, vous n'éprouverez aucune difficulté à progresser grâce à votre vision extrasensorielle. Une fois cette petite contrariété évacuée, le père Donald va rencontrer quelques boss, dont le premier porte le doux nom de Bernadette, sorte de Titi obèse qui vous balance des œufs à la tête. Puis, viendront au gré des mondes, les neveux de Donald, les Rapetou, Merlock et Miss Tick. Les niveaux sont assez variés, différentes missions ou défis vous attendront au tournant, mais en fin de compte chaque niveau se révèlera assez court. Car l'aventure est assez linéaire. Les combats et les petites missions contre les boss changent quand même la donne. On pourrait dire que ce qui semble manquer à Donald, c'est un peu plus de spontanéité. Certaines épreuves sont rafraîchissantes, mais le reste du temps, l'action est répétitive et l'on est obligé de suivre une trajectoire pour progresser. Il faut reconnaître que le travail effectué sur Donald saute aux yeux, notamment sa gamme de mouvements et les expressions qu'il fait partager. Les plus jeunes joueurs pourront ainsi s'enthousiasmer devant les graphismes et les sautes d'humeur de leur héros à plume.

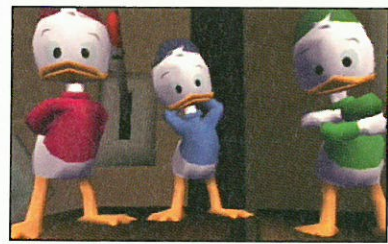
Karine



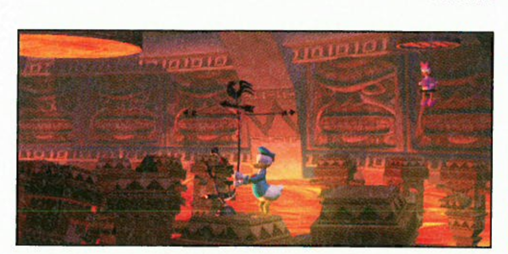
Donald bénéficie d'une animation riche et fluide. Il pourra même danser ou jouer des maracas.

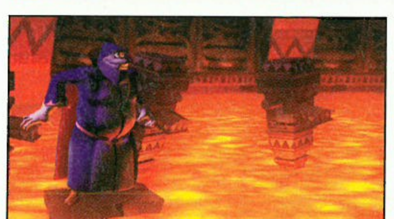


Le 1e boss que vous affronterez porte le doux nom de Bernadette et ressemble fortement à un Titi obèse.



De nombreuses cinématiques d'une qualité visuelle fort appréciable viendront ponctuer chacun des cinq mondes.





Notes



16 Technique
Une bonne utilisation de l'Emotion Engine. Plein d'ennemis, mais ça manque de détails plus originaux.



16 Esthétique
Des décors très cartoon, tout plein de couleurs et des textures lisses.



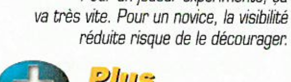
16 Animation
Mention spéciale à Donald qui possède une vaste panoplie d'émotions et de mouvements.



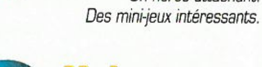
14 Maniabilité
Donald est assez speed, et l'unique vue de caméra handicape trop pour réussir certaines actions.

15 Sons
Les « coin-coin » caractéristiques, avec les voix des autres personnages sont pas mal. La musique de fond est banale.

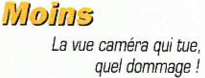
12 Durée de vie
Pour un joueur expérimenté, ça va très vite. Pour un novice, la visibilité réduite risque de le décourager.



Plus
Un héros attachant. Des mini-jeux intéressants.



Moins
La vue caméra qui tue, quel dommage !





6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ubi Soft nous précise que la PlayStation 2 a permis d'enrichir certains aspects du jeu : un nouveau moteur graphique spécifique autorise un meilleur traitement des textures et des lumières. Les personnages sont composés d'un plus grand nombre de polygones : 25 000 polygones par image animée, contre 10 000 sur PSone, PC et N64. Tout cela permet la réalisation d'un univers graphique proche du dessin animé.

L'avis de Karine

Il manquait peu de choses pour faire de ce jeu un titre meilleur. Plus de vues caméra, et des niveaux avec des actions plus diversifiées, comme les mini-games assez réussis. Donald reste un personnage attachant par ses expressions et sa mauvaise humeur, mais les jeunes joueurs éprouveront souvent des difficultés à le faire progresser.

L'avis de Mister Brown

Dans la plus pure tradition des D.A. de Disney, Donald Couak Attak est une véritable réussite visuelle. Les enfants devraient retrouver avec plaisir l'univers coloré et divertissant du canard grincheux. Seul regret, les vues caméra ne facilitent pas la prise en main du personnage. Les plus jeunes pourraient éprouver quelques difficultés dans l'exécution des sauts.

Machine **PlayStation 2** Genre **Gestion de parc d'attractions**



Theme Park World



Aaaah, la foire du Trône, un endroit joyeux que l'on se devait de visiter une fois par an. De l'argent dépensé bêtement, des files d'attente interminables et des bastons à toutes les attractions. Une vraie leçon de savoir-vivre.

S'il y a quelque chose que j'aime dans le monde moderne, c'est le manque de scrupule. La capacité actuelle d'exploiter les gens avec leur consentement, je trouve ça phénoménal. De nos jours, on peut voler ouvertement le public sans avoir peur de subir des représailles. Pire encore, si on se débrouille bien, on peut passer pour quelqu'un d'exceptionnel. J'aimerais pouvoir être cette personne au moins une fois dans ma vie. Sans blague ! Avec Theme Park World, j'ai enfin la possibilité de réaliser ce fantasme. Un jeu où l'objectif est d'extorquer l'argent des familles et leur faucher toutes les alloc' en leur faisant payer la peau des fesses pour des attractions sans intérêt, ça me botte ! Cool.

À bas l'humanisme !

Oubliez tous vos principes, car dans ce titre il ne faudra pas vous poser de question sur la solvabilité de vos clients. Le but est clair : construisez votre propre parc d'attractions et gagnez plein d'argent. Voilà, plus évident tu meurs ! Au départ, le terrain est totalement vierge, il faut donc utiliser le capital de base qui vous est alloué pour « meubler » correctement le parc et ainsi attirer le plus grand nombre de clients. Pour cela, une seule solution : installer les attractions les plus prisées et créer une ambiance qui fasse du parc l'endroit le plus classe à visiter. Une dizaine d'attractions sont disponibles, qui diffèrent toutes selon les quatre thèmes accessibles dans le jeu (voir encadré). Ça va des autos tamponneuses à la salle d'arcade en passant par l'inévitable montagne russe dont on dessine soi-même les plans. Toutefois, ces attractions ne rapportent pas un rond vu qu'elles sont gratuites (eh oui, n'oubliez pas qu'elles sont là pour attirer les foules). Une fois que les clients sont à l'intérieur, il faut leur faire dépenser de l'argent. Pour cela, il suffit d'installer des snacks, des buvettes, des magasins de souvenirs et autres jeux d'argent pour combler leurs désirs et remplir vos poches. C'est le seul moyen de réellement gagner du flouze, du pognon, de la thuuune !!!!

Attraction = Gens
Gens + Bouffe = Profit

Mathématiquement, cela paraît simple, mais lorsque l'inconnu rentre en ligne de compte, tout devient vite chaotique. En effet, pour garder les clients, il faut constamment se renouveler en rajoutant des nouvelles attractions, en effectuant des recherches et donc en embauchant des chercheurs. Pour maintenir un endroit fréquenté par des milliers de marmots en même temps, il est aussi indispensable d'avoir des balayeurs et des gardiens. De même lorsque les attractions se cassent, il faut les faire réparer par un mécanicien au plus vite. Vous avez compris, votre rôle d'employeur vous prendra du temps (et donc de l'argent). Chaque employé étant différent de l'autre, il faut savoir qui embaucher. En cas d'incompétence, vous pourrez soit leur payer une formation, soit choisir la solution de facilité et les renvoyer. Les possibilités sont longues, trop longues même pour être énumérées sur ces deux pages. Si vous trouvez ça compliqué, vous n'avez encore rien vu. Une fois que le parc est bien installé et que le staff technique est bien en place, il faut optimiser tout cela. Et là, on peut tout faire. Non seulement on peut fixer les prix de vente du



➤ *La construction d'une montagne russe est une œuvre d'art.*

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Bullfrog
Genre	Gestion
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de parcs	8
Spécial	Dual Shock
Existe sur	PSone, PC





billet d'entrée, mais aussi celui de la quantité de sel dans les frites, le nombre de glaçons dans les gobelets, le sucre dans la glace, tout est quantifié ! Tout cela pour baisser le coût de revient du produit et par conséquent augmenter les revenus qui permettront de construire d'autres attractions. Ces dernières ramèneront du monde qui dépensera également de l'argent en bouffe. Voilà, la boucle capitalistique est bouclée !

Ce jeu rend épileptique !

Évidemment, je schématise car il y a toujours des imprévus qui viennent troubler vos plans, comme le gosse qui salit le parc : il faut envoyer fissa un balayeur. Il y a aussi ceux qui se plaignent du manque de toilettes, donc il faut en construire rapidos avant qu'ils ne partent. En fait, comme c'est proportionnel à la taille du parc, on finit vite par s'arracher les cheveux tellement il y a de choses à faire en même temps, c'est dingue ! Oups, j'allais oublier de parler de la technique ! Bon, je ne vais pas vraiment m'éterniser vu que ce n'est pas l'élément le plus important dans ce type de jeu. C'est assez beau mais sans plus. Le nombre de persos affichables à l'écran est immense, même si quelques ralentissements apparaissent lorsqu'il neige. Tout est en 3D, d'ailleurs, il y a même une fonction « caméscope » qui permet de se balader dans le parc en vue subjective et même d'essayer les attractions. Mais, cet aspect est anecdotique vu que ces mini-jeux sont vraiment minables et mal réalisés. Le titre est dans sa globalité plutôt réussi, mais le problème c'est qu'une fois que l'on a trouvé la bonne combinaison pour gérer son parc, on réussit à tous les coups. Le challenge ne dure pas très longtemps pour ceux qui se cassent un tant soit peu la caboche. La présence de huit parcs ne change pas grand-chose à l'approche et on passe vite de l'état du business-man plein de fougue au fonctionnaire qui s'ennuie derrière son bureau. Les fans du genre apprécieront en tout cas. Il est tellement rare sur console. Et puis piller l'argent des enfants, c'est une cause tellement noble...

Angel



Là, c'est clair, il faut que tout le monde aille aux chiottes.

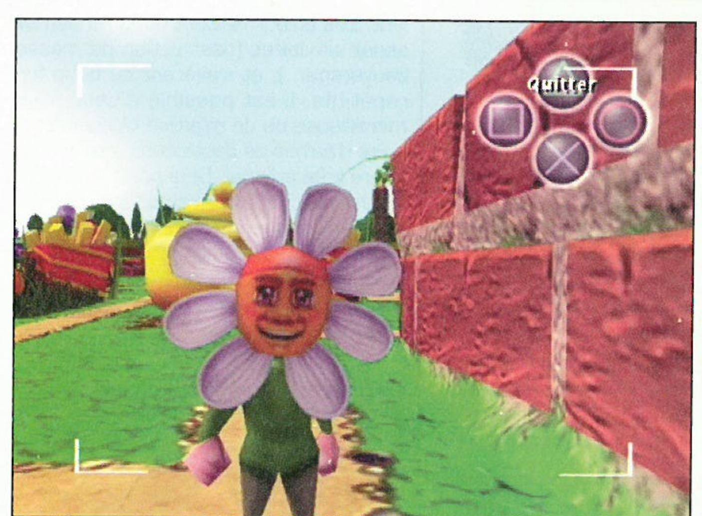


Le rôle du bonhomme est de vous guider dans toutes les étapes.

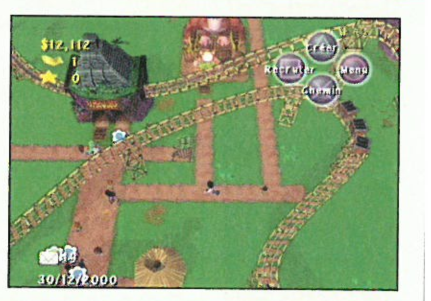
Les différents mondes

Il y a en tout huit parcs à construire et à gérer. Par contre, il n'y a que quatre thématiques. La première, « le monde perdu », est une parodie du film de qui vous savez. Ensuite, « le monde enchanté » permet de créer des attractions pleines de joie et de bonheur naïf comme je les hais. Puis « le monde d'Halloween » reprend cette fête typiquement (devenue) américaine faite de citrouilles et de faux fantômes, qui hélas s'impose de plus en plus en France. Enfin, un univers futuriste est accessible.



Les animateurs sont toujours des gars super-lourds et déguisés comme des pauvres keums.





Notes

15 Technique
La réalisation est soignée, il y a des millions de détails à prendre en compte.

15 Esthétique
Les différents mondes sont variés et visuellement chaque attraction est bien pensée.

13 Animation
Les caméras sont bien placées, mais le zoom arrière reste limité. Quelques ralentissements.

16 Maniabilité
L'interface est simple et permet une prise en main efficace en moins d'une demi-heure.

15 Sons
On entend les enfants hurler, les attractions font un boucan d'enfer. C'est comme en vrai, insupportable mais réussi !

15 Durée de vie
Il faudra un long moment avant de devenir la réincarnation de Barnum !



Plus
Une multitude de détails à prendre en compte. Complet dans les options.

Moins
Répétitif à la longue. Des ralentissements en hiver.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Theme Park n'est pas vraiment récent. La première version date de 1994 sur PC. Ensuite, c'est sorti sur toutes les machines existantes (y compris 3DO et Jaguar !). Cinq ans plus tard, une version complètement refaite bénéficiant de la 3D et de toutes les améliorations techniques, notamment en matière d'I.A., est sortie sur PC. Maintenant, c'est au tour de la PS2 de s'y coller.

L'avis d'Angel

Une gestion complète de parc d'attractions avec des options à ne plus savoir qu'en faire. Les fans du genre apprécieront à coup sûr, les autres peut-être moins. Cependant, on finit toujours par refaire les mêmes gestes, ce qui peut devenir pesant. N'empêche, vive le « capitalisme » !

L'avis de Mister Brown

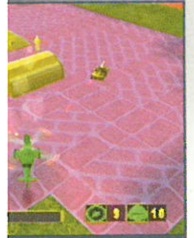
Cette refonte du célèbre simulateur de parc d'attractions sur PS2 ne propose que peu de changements par rapport à la version PSone. Cependant, on prend toujours autant de plaisir à se prendre pour le « bon Dieu », ou pour le pire des patrons capitalistes. Un titre à réserver à ceux qui ne possèdent pas le volet précédent.

Toutes les sorties européennes

Dormir. Oui décidément, le sommeil est un bien intéressant concept. Remarquez, l'art du repos ne se limite pas aux organismes vivants. Vous savez, certains jeux vidéo pratiquent aussi à merveille cette technique ancestrale. La seule différence ? Eh bien c'est fort simple, au lieu de dormir dans un lit, ils s'effondrent et prennent la poussière sur les rayonnages des boutiques. Triste est leur vie me direz-vous... Mouais pas si sûr tant on se rend compte de leur médiocrité intrinsèque. Les Zappings de ce mois de janvier sont donc là pour vous éviter d'être tenté par ces écueils vidéo-ludiques. Pas de pitié pour les mauvais...



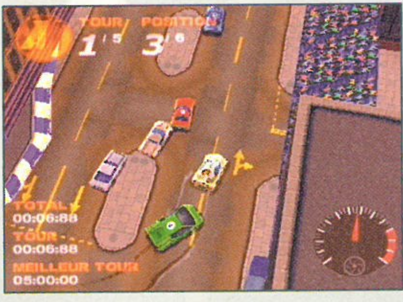
Action Man : Destruction X



Men Air Attack 2

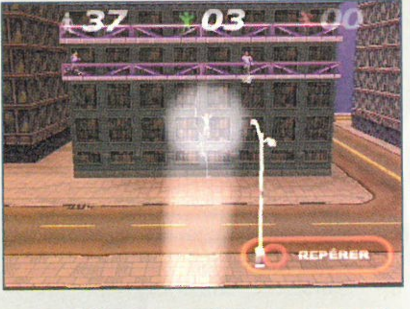
Action Man : Destruction X

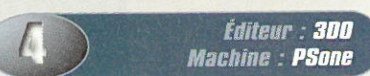




PSone Action Man c'est le plus grand de tous les héros. Il a la classe américaine. Bizarrement, le jeu débute sur une scène de shoot en 3D. À ce moment-là, on se dit que c'est pas mal, puis hop, mission suivante... ben non. En fait, il ne s'agit que d'un GTA-like, sauf que cette fois on est du bon côté de la justice. Les missions sont assez variées et vont de la récupération de bombes à la poursuite de voitures. Il y a aussi des mini-jeux qui proposent, par exemple, d'empêcher des terroristes de s'enfuir en descendant un immeuble en rappel. Ensuite, lorsque l'on change de ville, on participe à une course de voitures ou de motos. Le jeu en général est bien pensé, mais la réalisation est tellement minimaliste que le produit perd de son attrait.

Angel



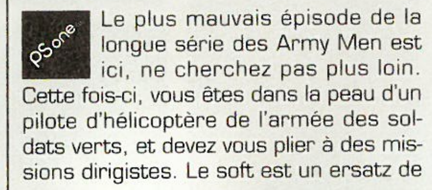


4 — **Éditeur : 3DO** / **Machine : PSone**

Army Men Air Attack 2

PSone Le plus mauvais épisode de la longue série des Army Men est ici, ne cherchez pas plus loin. Cette fois-ci, vous êtes dans la peau d'un pilote d'hélicoptère de l'armée des soldats verts, et devez vous plier à des missions dirigistes. Le soft est un ersatz de Desert Strike, sans égaler ce dernier. Les ennemis et votre appareil sont minuscules, et naviguer dans les décors n'est pas un exercice particulièrement stimulant. Les enjeux restent dans l'ensemble assez similaires (destruction de masse, sauvetage...), et s'avèrent du coup fort répétitifs. Il est possible d'user d'une mitrailleuse ou de missiles téléguidés en guise d'armes de destruction, ce qui n'est guère très original. Seul point amusant : l'utilisation de son grappin pour accrocher des rochers et les lâcher sur ses ennemis. En substance, il n'y a rien de bien excitant dans cet Army Men Air Attack 2.

Kendy









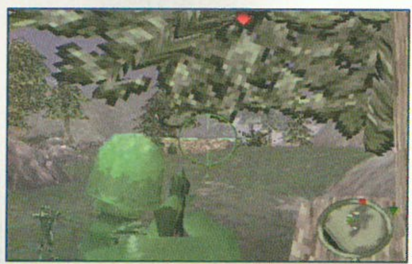
3 — **Éditeur : 3DO** / **Machine : PSone**

Army Men Land, Sea, Air

Les soldats en plastique sont à l'honneur en ce moment. Après Air Attack 2 et Sarge's Heroes 2, 3DO insiste avec un Army Men Land, Sea, Air, toujours aussi peu convaincant. Dans cet épisode, vous dirigez une troupe de soldats vus à la troisième personne qui, comme d'hab', donne une leçon d'humanisme en luttant pour la liberté et les Droits de l'Homme. Les graphismes sont relativement mauvais avec des pixels gros comme Carlos et une maniabilité dédiée aux moins exigeants. Les animations sont bien composées de deux étapes, pas plus. Paradoxalement, si la réalisation est pérave, les missions sont bien construites. Elles sont variées et permettent de ne pas faire éternellement la même chose. Sur ce point, c'est un : « joli coup mon cher Michel Boujenah ! ». Mais sur tout le reste, c'est limite. Limite quoi ? Limite mauvais !

Angel





4 — **Éditeur : 3DO**
Machine : PSone

Ballistic

C'est l'histoire d'un puzzle-game, avec une boule à lancer sur d'autres boules pour les détruire afin de gagner la partie. Comme le dit la pochette : « c'est un jeu hypnotique ». Si vous êtes du genre insomniaque, Ballistic pourrait être le remède à adopter. Trois modes sont au programme : le mode Manche







où l'on vous demande de détruire un flux limité de boules, le mode Panique avec un flux incessant et le mode Contre un Adversaire. Généralement, on vous demande de rester « en vie » le plus longtemps possible pour détruire le plus grand nombre de boules. Je vous épargnerai la blague contenant le mot boule pour finir en beauté ce zapping, car je crois que c'est tout ce qu'il y a à retenir de ce jeu.

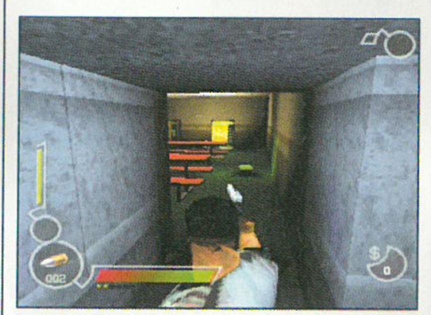
Karine

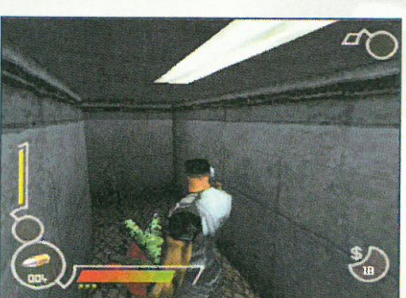


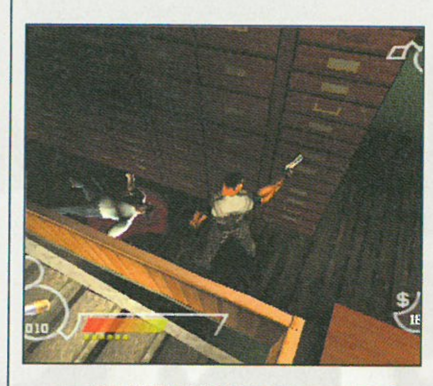
Blade

Blade c'est le gars à moitié vampire qui utilise un sérum pour ne pas basculer du côté obscur de sa nature bestiale. Le Super-Héros du jeu repompe la tronche de Wesley Snipes, mais ne s'inspire autrement pas du scénario du film. Pour aller à l'essentiel, sachez que Blade est un soft d'action/aventure assez mal fichu. Un très mauvais clone de Tomb Raider en quelque sorte. Les mouvements du personnage sont raides et les animations très hachées. Vous disposez de deux types de balles (normales et en carbone), pour pouvoir trucider les humains ou les créatures de la nuit. La prise en main demeure assez inconfortable du fait de la raideur du personnage, mais bon, apparemment on ne pourra rien y faire. C'est laid et inintéressant au possible. Bref, fuyez le jeu autant que le DVD du film, qui est d'ailleurs un sacré navet !

Kendy





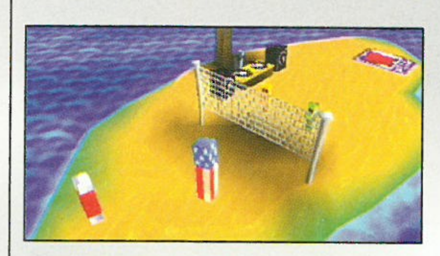


3 — **Éditeur : Activision**
Machine : PSone

Break Out

La pochette du jeu vous annonce que le « classique de la démolition fait un retour fracassant ». Mouais, on parle plutôt ici d'un Pong revisité. Vous incarnez une brique qui s'appelle Bouncer (rien à voir avec le prochain jeu sur PS2), et qui se retrouve jetée en prison. La pauvre, elle va devoir en casser des briques. C'est un véritable génocide qui va se produire sous vos yeux. On renvoie une balle à l'infini pour casser des caisses ou tout obstacle qui se dresse sur son chemin. Passionnant. Pour terminer la partie, vous devrez délivrer tous les amis de Bouncer, sauver Daisy (sans Donald) et mettre votre ennemi juré hors d'état de nuire. Tout ça à travers une trentaine de tableaux. Me croirez-vous si je vous dis que c'est répétitif jusqu'à l'overdose ?

Karine





3 — **Éditeur : Ubi Soft**
Machine : PSone



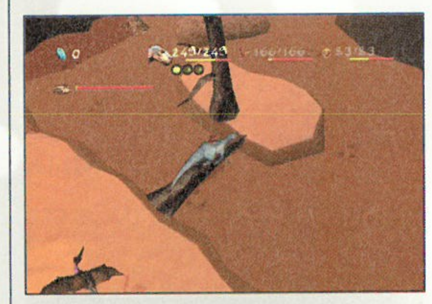
Ballistic

Blade



Break Out

Dinosaure





À chaque film de Disney son petit jeu. Dinosaure n'échappe pas à la règle. Pour une fois, ce ne sera pas un titre de plates-formes que l'éditeur nous concoctera, mais un soft d'action/réflexion assez original. Le concept demeure fort simple : vous devez sortir des différents niveaux, trois créatures préhistoriques (un ptérodactyle, un dinosaure et un lémurien) en usant de votre matière grise. Avant cela, il faudra néanmoins remplir divers objectifs selon les exigences des stages en cours. Chaque bestiole possédera ses propres caractéristiques, et il suffira de switcher intelligemment entre les créatures pour franchir les obstacles qui se dresseront devant vous. La qualité de la production reste assez similaire entre les versions PS2 et DC. Sinon, il faut avouer que si on n'est pas paléontologue, on risque vraiment de s'ennuyer lors des parties. De plus, les persos sont minuscules et le ptérodactyle, assez lourdingue à manier. Un jeu moyen qui ne fera pas l'unanimité.

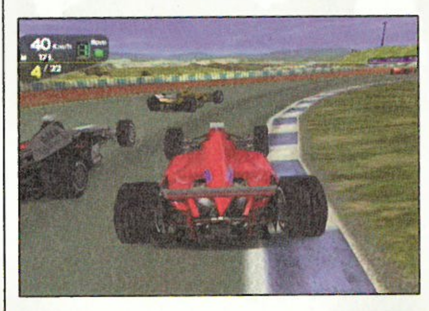
Kendy

Dinosaure



5 — Éditeur : Ubi Soft — Machines : PS2, Dreamcast

F1 Racing Championship



Si vous avez déjà Monaco GP2, l'achat de F1 Racing Championship ne s'impose pas vraiment. En fait, ces deux titres se ressemblent comme deux gouttes d'eau ; outre l'apparition de la licence FIA, les développeurs ont légèrement peaufiné l'aspect visuel : les couleurs sont dorénavant plus chaudes et les textures du bitume moins uniformes, ainsi le rendu fait moins PC. La 3D a malgré tout pris un ch'tit coup de vieux. Concernant la conduite, aucun changement à signaler. Comme son aîné, F1 Racing joue à fond la carte de la simulation. Au menu : modèles physiques aux petits oignons et gestion des dégâts ultra-poussée. En clair, c'est pas un jeu d'tapette ! On regrettera toutefois qu'Ubi n'ait pas pensé à corriger les défauts de Monaco GP2. La vue interne, beaucoup trop basse, n'offre pas une visibilité optimale du tracé, et la conduite au stick analogique est toujours aussi inconfortable du fait d'une trop grande sensibilité. Pour les fanas de monoplace uniquement.

Willow





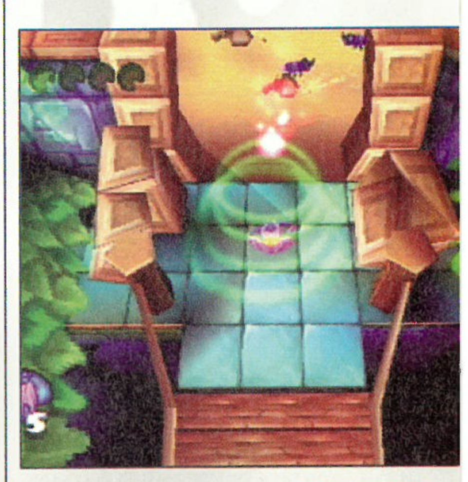
7 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Dreamcast

Frogger 2, la revanche de Swampy



Swampy est un crocodile qui adore les cuisses de grenouille et qui a donc kidnappé tous les bébés batraciens de la mare aux canards. Les graphismes sont les plus basiques du monde, on se croirait revenu au temps de l'Amstrad et de son Painter. Mais on découvre que certains tableaux sont fun, surtout à plusieurs. 30 niveaux sont au programme, et l'on peut jouer jusqu'à 4 sur le même écran. Vous pouvez même sauter sur un adversaire pour le plaquer au sol. L'ambiance est débile et on peut entendre « Frogger » la grenouille, roter de temps à autre lorsqu'elle avale un papillon, ou bien la voir s'écraser lamentablement sur l'écran de jeu lorsqu'elle est écrabouillée par une tondeuse à gazon. Est-ce vraiment le jeu qui vaut la peine d'investir des brouzoufs ? Si vous le trouvez à moins de 100 F, pourquoi pas !

Karine





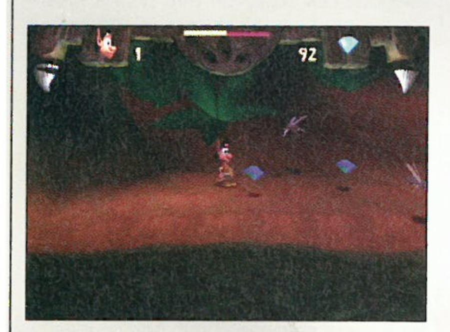
5 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : PSone

Hugo the quest for the sunstones

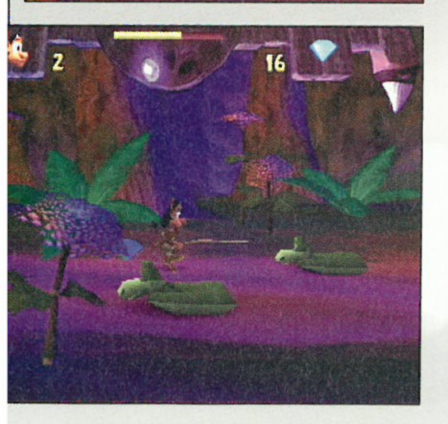
PSone

Je me souviens encore du jeu télévisé pourri présenté par Karen Cheryl. Des mini-jeux en deux images/s avec le téléphone en guise de joypad. Les pauvres mômes... Depuis cette époque, j'étais persuadé qu'il était mort ce c... d'Hugo, mais finalement non, hélas... Cette dernière version est comme les autres, un jeu de plates-formes tout bête, mais cette fois en 3D. Quelle classe ! « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! ». Hugo avance, armé d'un fouet pour éliminer ses ennemis, mmmmhh passionnant... Si graphiquement cela se tient, le reste se casse la gueule. Les ennemis ne sont pas du tout variés (deux espèces par tableau, maximum), les niveaux sont répétitifs et surtout les angles de caméras font tout pour rendre la tâche impossible. Il est fréquent que l'angle bloque carrément la vision d'Hugo... Au secours ! Ça reste au niveau du jeu télévisé. Lourd, ennuyeux, mal réalisé... Manque plus que Karen Cheryl, tiens !

Angel







3

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PSone

La chasse au miel de Tigrou



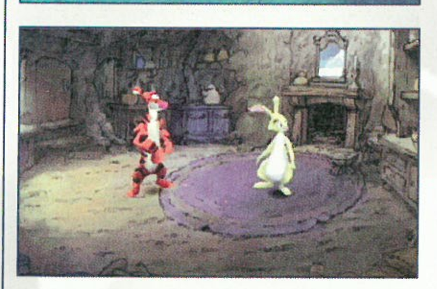
PSone

Winnie l'ourson représente tout ce qu'un enfant peut aimer : un univers débordant de tendresse et de miel. En effet, Winnie veut organiser une petite fiesta et demande à son pote Tigrou de récolter un maximum de pots de miel. L'ourson n'est étonnamment pas le héros de cette comptine, et c'est donc Tigrou qui va bondir de branche d'arbre en rocher pour faire plaisir à son ami. En chemin, il rencontrera tous les personnages du monde de Winnie et n'hésitera pas à effectuer un concours de grimaces avec Coco Lapin. C'est mignon tout plein, très joli, avec plein de couleurs aux tons pastels. Les musiques et les sons collent parfaitement à ce monde merveilleusement guilleret. Même Gollum a fondu.

Karine





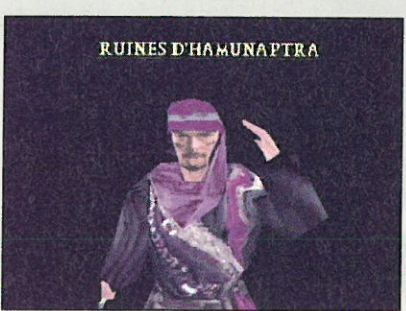


6

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PSone

La Momie

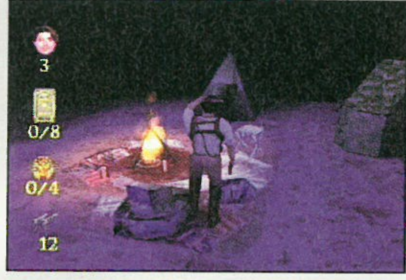




PSone

Inspiré du film du même nom, dont l'intérêt ne serait que la voix de la momie interprétée par Blixa Basgeld, membre du groupe allemand Einstürzende Neubaten, une référence en matière de musique industrielle au dire d'Angel, maître ès sons expérimentaux. Une voix apparemment « surpuissante ». Bref, vous n'allez pas rencontrer une, mais plusieurs momies qui se la coulaient douce dans les pyramides d'Égypte. On débarque en ne sachant pas trop ce qu'il faut faire, et avec l'impression de jouer dans l'univers de Lara Croft. On pousse des bidules, on se fait attaquer par des bestioles, on affronte des adversaires dans des décors égyptiens convaincants. Le titre aurait été plus intéressant si les persos avaient été un peu mieux animés. Cela dit, ça reste correct.

Karine





5

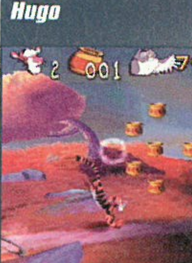
Éditeur : Konami
Machine : PSone



La Momie



Hugo



Tigrou

Sega GT

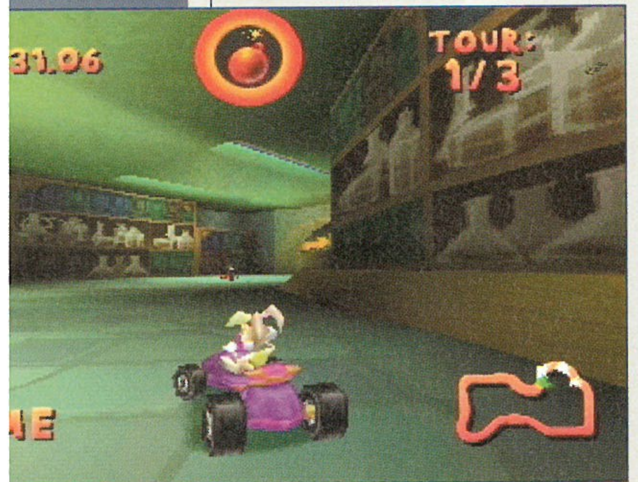
Looney Tunes Racing

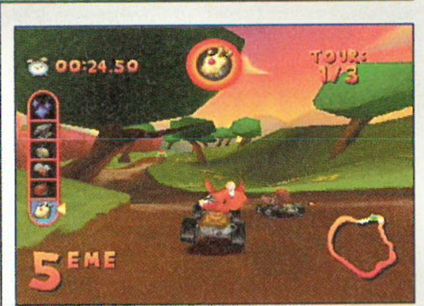


En ce moment, tous les titres pour le public jeune sont des jeux de course. Si ça continue comme ça, il va y avoir une génération de super-pilotes à force de les éduquer avec un volant dans les mains. Bref, après Mario, Crash, les fous du volant Disney, Sonic, les Schtroumpfs, les Muppets, South Park (eh oui, ça fait beaucoup), ce sont les Looney Tunes. Comme tous les autres, c'est tout juste moyen et ça se contente de reprendre les grandes règles qui ont fait le succès de ses homologues. Les graphismes sont acceptables, la sensation de vitesse plutôt bonne et l'ambiance fidèle au cartoon. Mention bien à la maniabilité. Bref, un jeu moyen. J'ai quelques idées de jeux de course que je vais vous faire partager. Je propose, Assemblée Nationale Racing, Michel Boujenah Racing, et pourquoi pas Joypad Kart ! Après tout, on est plus à ça près !

Angel









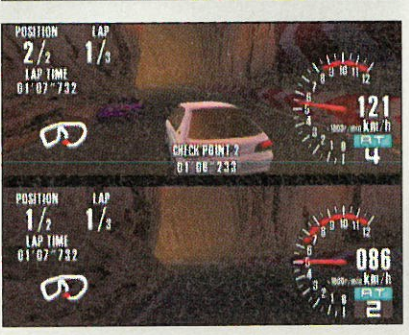
Sega GT



Longtemps surnommé « Gran Turismo Killer » avant sa sortie en version japonaise, Sega GT avait fini par vraiment nous décevoir... S'il reprend en effet le principe de l'illustre jeu de caisses de Polyphony, et propose même une durée de vie super-longue, les sensations de conduite n'ont vraiment rien à voir ! Les bagnoles semblent peser 10 tonnes, elles glissent de manière surréaliste sur la piste... Bref, c'est super-poussif, comparé aux autres jeux du genre sur DC et surtout comparé à Gran Turismo... Dommage, car sur deux ou trois plans, les modèles de conduite étaient assez poussés. Sinon, concernant les nouveautés de cette version PAL, vous retrouverez désormais 9 nouveaux constructeurs occidentaux (dont Renault, Ford, etc.), des sponsors moins japonais, ainsi qu'une nouvelle interface à base d'icônes dans le menu principal... Ah oui, l'intro a été refaite aussi, super ! On aurait préféré un remaniement de la jouabilité et des graphismes (oui, parce que le jeu a pris un sacré coup de vieux en plus) ! Allez, circulez, on ne vous conseille pas cet achat... À moins d'être un super-fan du genre, et encore !

Julo







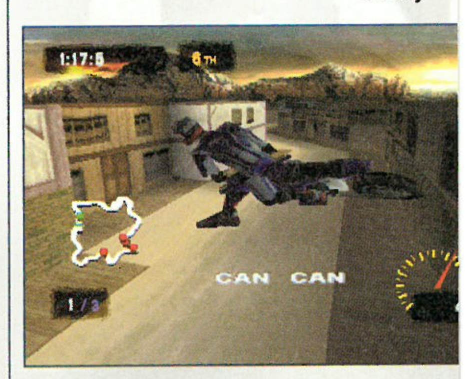
Mc Grath Vs Pastrana

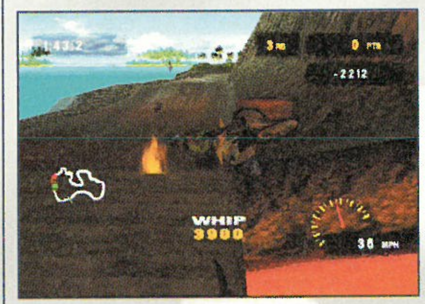


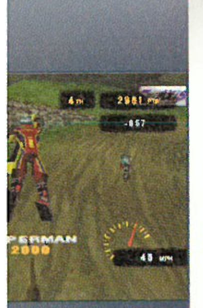


Pastrana, c'est le mec qui était dans la classe de Traz il y a super-longtemps. Il ne peut pas le supporter d'ailleurs. McGrath, c'est le gars super-fort en moto. Celui qui fait des figures ahurissantes en l'air et s'éclate lamentablement les burnes à l'atterrissage. Dans ce face à face, vous incarnez l'un des deux champions via différents modes de jeu : Freestyle, Course simple, Championnat... Si du côté des options on est richement servi, on ne peut pas en dire autant pour ce qui relève de la réalisation. Les textures des pistes pixellisent à souhait, alors que le défilement du terrain laisse à désirer en ce qui concerne sa fluidité. Pourtant, la prise en main demeure fort agréable, et effectuer des tricks castrateurs est une opération de routine. Mais est-ce assez pour déstabiliser le grand et unique Moto Racer World Tour ? La réponse est évidemment non. Du coup, Mc Grath Vs Pastrana se retrouve dans la position du petit soft sympathique, que l'on pourra se procurer dans les rayons de l'occasion, histoire de ne pas se ruiner pour des prunes.

Kendy







Mc Grath Vs Pastrana

5
Éditeur : Acclaim
Machine : PSone

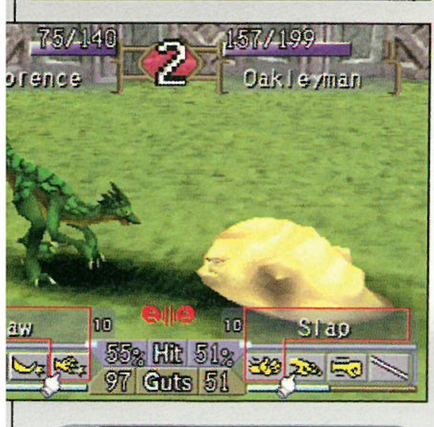
Monster Rancher

PSone À la rédac' on se bat pour savoir qui fut le premier du genre, entre Pokémon et Digimon ou encore Monster Rancher (Monster Farm en V.O.). Ici, le but du jeu est assez simple : vous allez entraîner un monstre à devenir fort. En effet, cela lui permettra de gagner des tournois, dans lesquels il recevra de l'argent. Cet argent par la suite vous donnera accès à de nouveaux aliments et entraînements, pour que votre monstre devienne plus fort encore, etc. La réalisation est sobre, les actions semblent répétitives… sommes-nous en présence d'un navet ? Eh bien non. Donnez un nom idiot à votre monstre, comme Florence, une copine idiote à moi (ndTraz : à toi personnellement, ou bien juste à toi tout seul ?), et vous vous attacherez très vite à ce petit jeu qui ne paie pas de mine, mais qui vous tiendra en haleine une semaine au moins. Pour les fans de simulation d'entraînement et autres coachings, un jeu original et accrocheur à condition de passer outre le look ringard des persos.

Greg

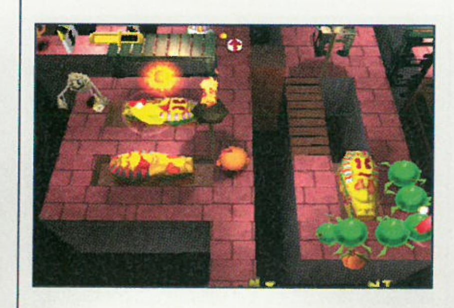






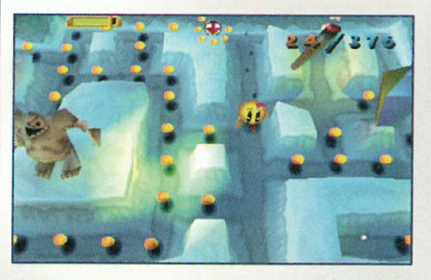
6 **Éditeur : Tecmo**
Machine : PSone

Ms Pac Man



PSone Après Pac Man World, c'est au tour de la femme de la boule jaune d'apparaître dans ses propres aventures. Doté d'un principe fort original, il s'agit avant tout d'un jeu d'action/réflexion, dans lequel vous devez éviter vos ennemis et progresser dans les niveaux en utilisant votre matière grise. Effectivement, il est possible de pousser des caisses pour combler des fossés, ou utiliser des explosifs pour abattre des murs. Pour corser le tout, on ne pourra pas non plus éviter les fameuses énigmes liées aux interrupteurs, ainsi que les histoires abracadabrantes de clés de couleurs. Surprenant par sa réalisation, Ms Pac Man fait plutôt penser visuellement à un jeu de plates-formes. Pourtant ce n'est guère le cas. Passionnant et envoûtant, le soft s'adressera en priorité aux très jeunes joueurs, même si les plus âgés pourront aussi l'apprécier à sa juste valeur. D'autant plus que les casse-têtes deviennent de plus en plus sophistiqués, et pas si évidents que ça à résoudre. Moi j'aime !

Kendy

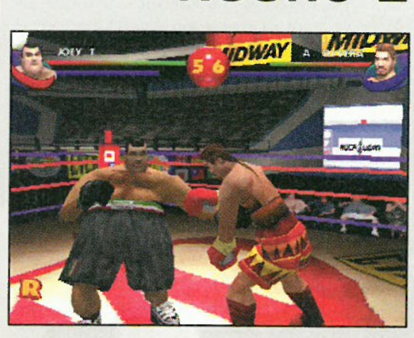






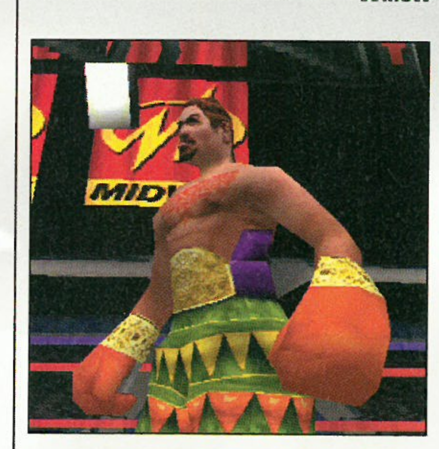
7 **Éditeur : Namco**
Machine : PSone

Ready 2 Rumble Boxing Round 2



PSone Bien que d'un point de vue esthétique et technique, cette conversion 32 bits ne puisse rivaliser avec les moutures PlayStation 2 et Dreamcast, les développeurs de Point Of View ne s'en sont pas trop mal sortis. Ce jeu est fait pour tourner sur une 128 bits, ne l'oublions pas. Globalement, on retrouve les mêmes petits défauts dont souffrait le premier opus ; certains coups ont tendance à sortir avec un léger temps de latence (cela dépend des personnages en fait, rien de foncièrement dramatique), le jeu est un poil plus lent, on assiste également à de jolies fusions de polygones entre les boxeurs et la représentation des rings fait peine à voir. Pourtant, l'essentiel a été sauvé : R2R2 reste malgré tout un titre agréable à jouer (coups relativement précis, combats assez pêchus)… bien plus en tout cas que Knockout Kings 2001 qui, malgré la complexité de son gameplay, manque singulièrement de fun, et de punch. Maintenant, si vous possédez déjà l'épisode précédent, l'achat de ce second volet est loin d'être indispensable : hormis de nouveaux boxeurs et trois niveaux de Rumble (on peut envoyer l'adversaire en dehors du ring), pas grand-chose de neuf ; sans compter qu'en mode Solo, on se lasse assez rapidement des combats. En clair, si R2R2 vous tente, privilégiez plutôt le marché de l'occaz'.

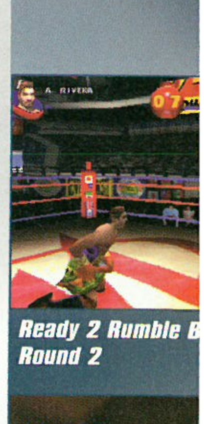
Willow



6 **Éditeur : Midway**
Machine : PSone



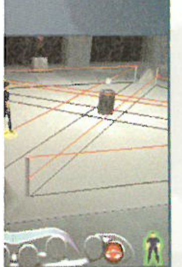
Ms Pac Man



Ready 2 Rumble B
Round 2



Looney Tunes Rac

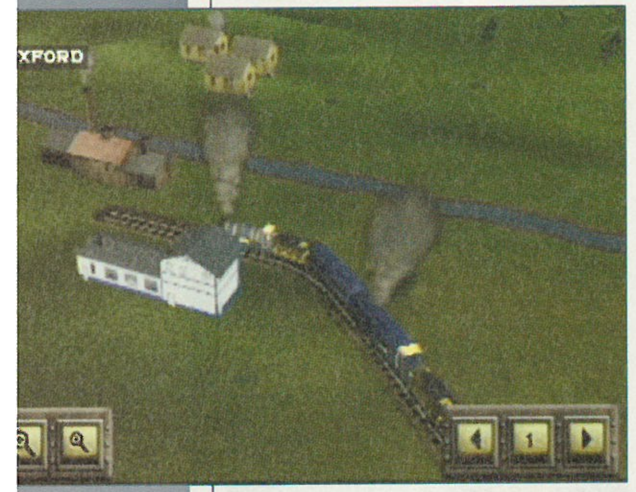

The Mission

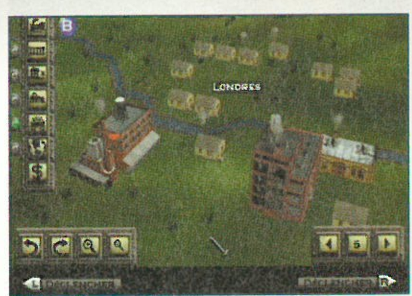
Railroad Tycoon II


Bienvenue dans l'ère de la révolution industrielle, à la grande époque du chemin de fer. La Grande-Bretagne se déplace encore en charrue, tout comme les États-Unis. Vous allez ainsi découvrir les terres vierges de toutes les voies ferrées qu'il vous faudra poser de façon stratégique. Des indices vous seront donnés avec les premières villes à relier. Il faudra y ajouter les gares, les marchandises à transporter, prendre en compte les coûts des investissements, la richesse de votre entreprise, anticiper les pertes et profits, etc. Tout ça sur une période de temps définie. Suivant les gains obtenus, une médaille (de capitaliste) vous sera décernée. De nombreux paramètres sont à prendre en compte, et des notions d'économie sont chaudement recommandées. Avec une réalisation sobre mais efficace, RT II va surtout plaire aux fans de stratégie, à la patience déjà éprouvée.

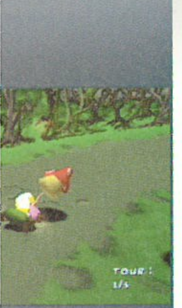
Karine










Turbo Schtroumpfs

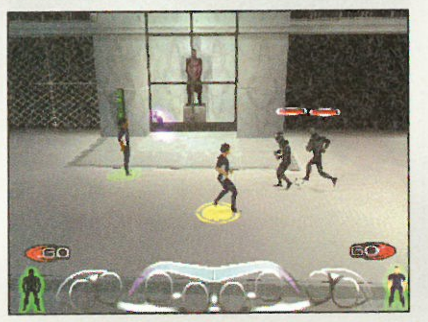
The Mission



The Mission, c'est le jeu tiré de la publicité Nike avec les footballeurs qui lattent « du méchant » à coups de ballon dans la tronche. Jamais un jeu n'aura autant fait pitié dans son concept. Vous disposez des joueurs de différentes nationalités (Figo, Davids, Thuram, etc.), et pouvez manier jusqu'à deux sportifs de l'équipementier à l'écran. Pour ma part, j'ai choisi ce blaireau de Davids, vous voyez le gars avec des dreadlocks et des lunettes de frimeur. Il met tout dans son look et rien dans la technique. En somme, après avoir dérobé un ballon (parce qu'avec leur salaire mirobolant ils n'ont pas assez de thunes pour s'offrir une balle), et feinté des faisceaux laser de sécurité, nos amis décident d'enchaîner des épreuves viriles pour se la péter. Il est possible sinon d'effectuer des passes vers son coéquipier ou de shooter des boulets de canon sur ses ennemis. Quoi qu'il en soit, on se prend la tête à deux mains tellement la réalisation et le principe du soft demeurent minables. Nan les amis, ne vous laissez pas plumer par ce produit, même si vous êtes de grands supporters de foot et de Nike ! Un gros coup de pub de la marque en quelque sorte !

Kendy



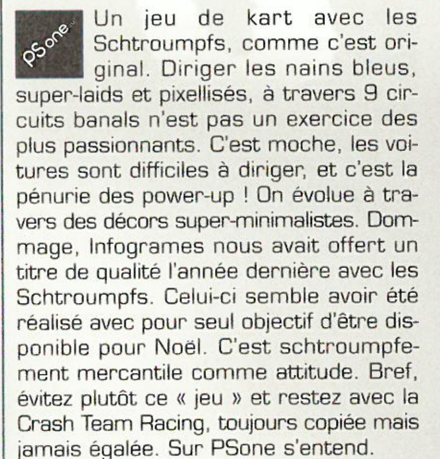




Turbo Schtroumpfs

Un jeu de kart avec les Schtroumpfs, comme c'est original. Diriger les nains bleus, super-laids et pixellisés, à travers 9 circuits banals n'est pas un exercice des plus passionnants. C'est moche, les voitures sont difficiles à diriger, et c'est la pénurie des power-up ! On évolue à travers des décors super-minimalistes. Dommage, Infogrames nous avait offert un titre de qualité l'année dernière avec les Schtroumpfs. Celui-ci semble avoir été réalisé avec pour seul objectif d'être disponible pour Noël. C'est schtroumpfement mercantile comme attitude. Bref, évitez plutôt ce « jeu » et restez avec la Crash Team Racing, toujours copiée mais jamais égalée. Sur PSone s'entend.

Karine









UEFA Dream Soccer

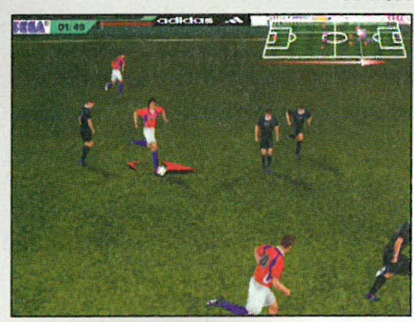


Alors, enfin un bon jeu de foot sur Dreamcast ? Désolé de vous décevoir les gars, mais il va falloir encore patienter un petit bout de temps ! Il faut dire qu'en confiant le déve-



loppement d'UEFA Dream Soccer à Silicon Dreams, Sega et Infogrames n'ont peut-être pas fait un choix très judicieux. Rappelons que sur PSone, cette équipe de développement n'a jamais été capable de nous pondre une simulation de ballon rond décente. Les miracles n'existant que dans les mauvais films américains, le résultat est donc sans surprise, à savoir affligeant de médiocrité, voire par moment de nullité : les joueurs bougent comme dans un film de Charlie Chaplin, la réalisation graphique est indigne des performances de la machine... Pour achever le tout, c'est encore plus inintéressant à jouer qu'un FIFA. Bon, ben je crois qu'on a fait le tour du problème là.

Willow



3 — **Éditeur : Infogrames** / **Machine : Dreamcast**

World Destruction League : **Thunder Tanks**

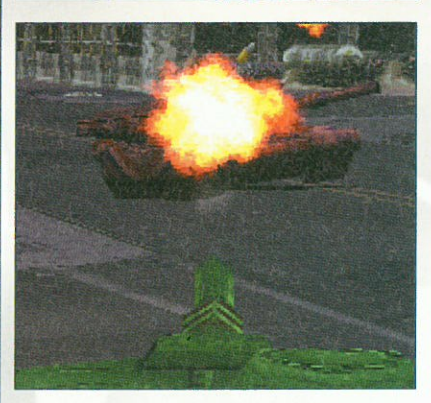




WDL est un de ces nombreux clones de Cybersled qui pullulent sur PSone. Dans la mouvance des jeux de tanks en arènes, celui-ci ne propose rien de franchement original pour se démarquer de ses prédécesseurs. Il est possible de pratiquer des joutes en véhicules lourds jusqu'à deux joueurs, avec en supplément des machines gérées par l'ordinateur pour épicer un peu les rencontres. Pour ce qui est du principe de jeu, les amateurs de subtilités devront passer leur chemin. Dans les grandes lignes, vous ne devrez que détruire vos adversaires à grands coups d'obus dans le fondement. Force est de constater que les combats sont un peu monotones, et qu'il suffit de rester sur place et d'utiliser à outrance sa tourelle pour gagner. Les bâtiments qui se désagrègent constituent une idée sympathique dans le jeu. Mais cette trouvaille se retrouve vite avortée par une réalisation que je qualifierais de « pauvrissime ». Désolé pour le néologisme. En effet, après votre mort, votre tank met un petit moment avant de s'afficher à l'écran et les murs des niveaux clignotent souvent. Bref, WDL n'a rien de vraiment enthousiasmant. Bien au contraire, il se révèle plutôt déprimant.

Kendy





3 — **Éditeur : 3DO** / **Machine : PSone**



Top Gear Dare Devil

Après Midnight Club, voici donc le deuxième Midtown Madness-like de la PS2... Que vaut-il par rapport au titre ma foi très fun d'Angel Studios ? Eh bien, on commence avec la réalisation, puisque c'est le point fort du jeu. En effet, les textures sont ici bien plus fines que dans Midnight Club, les environnements en deviennent bien plus photo-réalistes... La modélisation des caisses a également bénéficié d'un soin tout particulier et le jeu propose même des modèles existants (Audi TT, New Beetle, etc.). Mais à côté de ça, il faut également savoir que les 4 villes proposées (Londres, Rome, Tokyo et San Francisco) sont bien plus petites que les deux autres du concurrent... En plus, niveau gameplay, ce tout nouveau Top Gear laisse franchement à désirer... Collecter des pièces d'or sans aucun adversaire, c'est quand même vachement moins fun que de se faire des courses à 5 à fond la caisse en slalomant au milieu d'une circulation dense dans une ville énorme... Ah oui, parce qu'en plus la circulation de TGDD est plutôt réduite, et les piétons ne sont pas de la partie ! Ajoutez à cela une jouabilité lente et poussive (chaque virage est frustrant à négocier) et le verdict tombe d'un coup : optez pour Midnight Club si vous aimez le genre.

Julo



5 — **Éditeur : Kemko** / **Machine : PlayStation 2**

Planet **Ring**

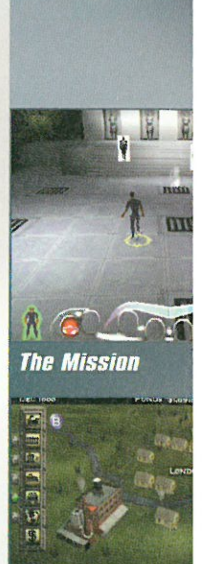
Hop, le jeu online du mois sur Dreamcast. Et pas n'importe lequel : le meilleur et de loin. Non, je rigole, c'est super-pérave ! En fait, il s'agit de quatre mini-jeux dans lesquels on s'affronte en multijoueurs. Attention, les jeux ont la super-classe ! Ça va de la bataille navale à la course en vaisseau spatial. Je ne vais pas faire de descriptif des jeux, ça n'en vaut vraiment pas la peine. Techniquement, les gars qui ont développé ça ne se sont pas foulés, et que l'on ne vienne pas me dire que c'est dû au multijoueurs sur Internet, Quake III prouve en effet que cela peut être joli tout en étant online. Sans exagérer, aucun des jeux n'est distrayant plus de trente secondes. J'ai explosé un Anglais à la bataille navale, mais croyez-moi, je n'en suis pas fier. À mon avis, on devait autant s'ennuyer l'un que l'autre. J'oubliais : le jeu est fourni avec un micro pour communiquer vocalement entre joueur. Sans doute pour qu'ils puissent se réconforter entre eux d'avoir dépensé de l'argent aussi bêtement !

Angel



3 — **Éditeur : Sega** / **Machine : Dreamcast**

UEFA Dream Socc



The Mission

Railroad Tycoon

Toutes les sorties Game Boy Color



par Kendy

Ce mois-ci, la Game Boy Color se la donne grave ! Des tas de jeux débarquent pour notre plus grand plaisir. De la course de bagnoles, de la baston, de la grande truanderie, du shoot... Les joies seront diversifiées mais pas forcément de qualité ! D'ailleurs, nos tests sont faits pour ça : traquer les brebis galeuses vidéo-ludiques !

Dinosaur'us

Dinosaur'us est un jeu atypique dans la mouvance de la série des Pokémon. Les parties se divisent en deux phases distinctes. La première utilise le mode de représentation des jeux de plates-formes, et vous fait partir à la recherche d'éléments magiques qui vous confèrent des sorts destructeurs. La seconde vous fait basculer automatiquement en mode de combat façon RPG (ou Pokémon), avec la liste de vos attaques qui s'affichent en bas de l'écran. À l'issue de chaque affrontement, vous gagnez des points d'expérience qui vous permettent de rendre plus puissante votre créature préhistorique. Bien entendu, l'intérêt de la chose sera de combattre le monstre de votre hypothétique copain via le mode Deux Joueurs au câble Link. Très aboutis graphiquement, les sprites des animaux ancestraux sont vraiment gigantesques et occupent les trois quarts de l'écran. Bref, si vous en avez marre des Pokéchoses, vous savez quoi essayer dans le même registre.

Éditeur : Electronic Arts/LSP
Genre : Pokémon-like
Pour : GB Color uniquement



Note 7

GTA 2

Le jeu aux mille scandales arrive sur la portable de Nintendo, démocratisant auprès d'un plus grand nombre de joueurs l'art de la magouille. Comme sur PSone, vous incarnez un petit truand notoire qui va tenter de percer dans le milieu en se faisant une réputation d'enfer. Le but des diverses opérations d'escroquerie consiste à gagner la confiance des clans Yakusa et Zaibatsu. La représentation est toujours de haut et se prête vraiment bien au format de la console. Bon, je parie que vous voulez savoir si on peut toujours écraser des piétons ou flinguer tous les gars dont la tête ne nous revient pas. La réponse est oui. Par contre, et ici la morale sera sauve, on ne pourra pas trucider du condé. Même avec un gros camion à 100 km/h, les poulets resteront de marbre. Au niveau de la réalisation, le titre s'en tire avec tous les honneurs du barreau. Malgré la taille microscopique de votre perso, tout demeure lisible à l'écran. On ne se plaindra que de légers ralentissements en cas de trafic routier très dense. Sinon, pour le concept, vous devez vous plier à diverses missions dirigistes. On aime ou on n'aime pas. Moi je trouve le jeu bien accrocheur malgré tout le raffut qui règne autour de la polémique de GTA 2.

Note 7

Éditeur : Rockstar Game/ Take 2
Genre : Truanderie
Pour : GB Color uniquement

Buffy The Vampire Slayer

Buffy c'est mortel. Du moins en série télévisée. Le hasard (destin ?) a voulu que ce soit Karine qui ait traduit la notice du jeu pour THQ. Alors, si vous n'êtes pas content du guide d'instructions, vous savez qui appeler. Sinon, l'ultime épisode de la dernière saison qui est passé sur Série Club était pas mal. En gros, Buffy enlève la puce électronique qui contrôle Riley et anéantit Adam en parodiant Neo de Matrix. Oups, je vous ai gâché la surprise ! Sur Game Boy Color, le titre est un beat'em all tout ce qu'il y a de plus basique. Il suffit d'avancer et de fracasser la tronche aux divers clones de Sex Machine d'Une Nuit en Enfer. Il est possible de se remettre de la vie en ramassant des canettes de Coca. L'interface de combat s'avère fort simple avec une touche pour les poings et la seconde pour les pieds. La stratégie la plus efficace consiste à effectuer une balayette et empaler de suite vos malotrus sanguinaires. Si les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, les animations, en revanche, demeurent assez réussies. Dommage que les parties soient aussi répétitives et fastidieuses. C'est la raison pour laquelle Buffy ne sera qu'un petit défouloir sans prétention. Un passe-temps relativement onéreux, soit dit en passant.





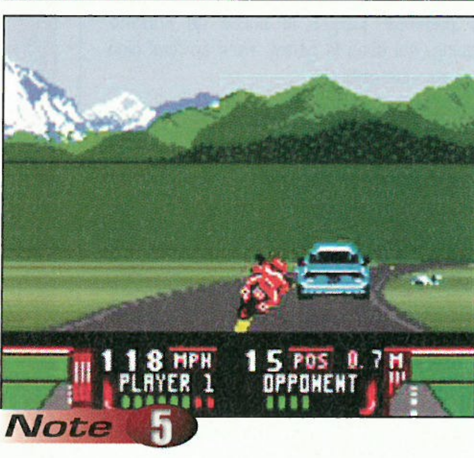
Note 5

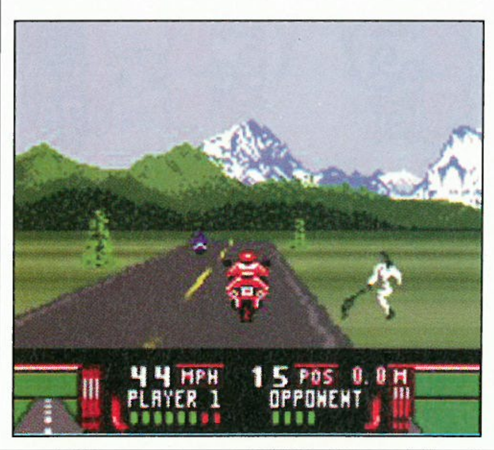
Éditeur : THQ
Genre : Beat-them all
Pour : GB Color uniquement

Road Rash

Road Rash n'est plus à présenter. C'est un jeu de balade en grosse cylindrée, dans lequel vous pouvez distribuer de saintes mandales dans la tronche des autres motards. Si les graphismes du soft sont plutôt laids, les sensations de pilotage, elles, s'avèrent assez agréables. Toutefois, on reprochera au titre un certain manque de vitesse et une représentation des véhicules trop tassée. Les parcours proposent des environnements assez variés esthétiquement parlant, mais au niveau des tracés il en est tout autrement. On ne distingue pas vraiment de grandes différences entre une piste et une autre. Et puis, dans le genre des « jeux de course en vue de derrière », il existe d'autres softs bien mieux lotis dans le genre. Mais bon, Road Rash n'est pas non plus totalement déplaisant.





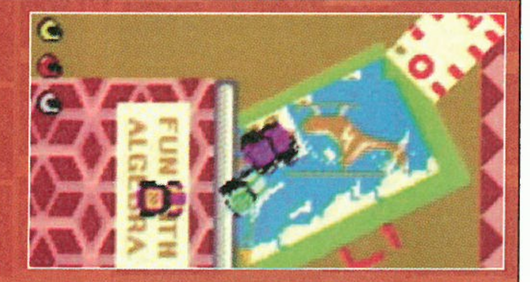


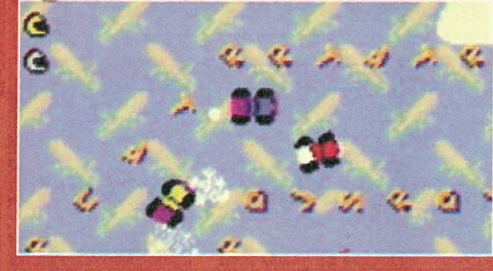
Note 5

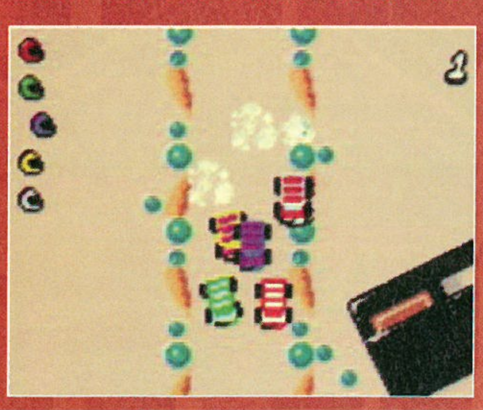
Éditeur : Electronic Arts
Genre : Moto et baston
Pour : GB Color uniquement

Micro Machines V3

Micro Machines version Game Boy est à peu de choses près très semblable à la mouture PSone. Bien entendu, l'intérêt primordial de ce titre repose sur le mode Deux Joueurs via le câble Link. On retrouve la même interface de jeu que sur la console de Sony, avec le système des garages en arborescence pour déterminer les modes des parties (Time Trial, Knockout...). Très joli graphiquement, le scrolling des circuits est très fluide, surtout si on prend en compte les possibilités réduites de la portable de Nintendo. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Micro Machines, sachez que c'est un soft de course de petites voitures, vue de haut, qui se déroule dans des environnements familiers (cuisine, chambre d'enfant, table de billard...). Très maniable et instinctif, Micro Machines reste toujours aussi accrocheur et fun. Sinon, il faut tout de même avouer que seul, on s'ennuie assez rapidement et ce, bien que le titre regorge d'options de derrière les fagots. À consommer de préférence à plusieurs.







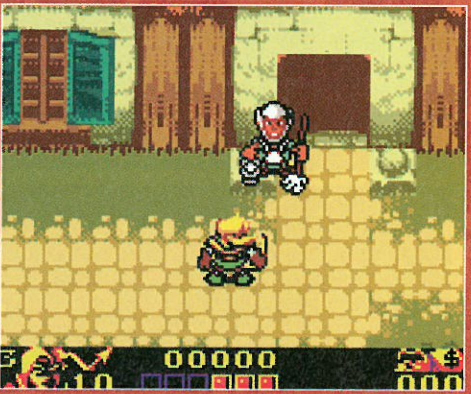
Note 8

Éditeur : THQ
Genre : Course de ch'tites bagnoles
Pour : GB Color uniquement

Merlin

Merlin est un titre que les hard-core gamers apprécieront sans aucun doute. Très « old school » dans son concept, il reste dans la même veine que les Ghoul's and Ghost, ou le Legend of Heros Tonma de la Nec. C'est-à-dire un jeu qui mélange à la fois de la plate-forme et du shoot. La réalisation demeure assez convaincante avec un style graphique très mignon qui enchantera les plus jeunes comme les plus âgés. Cependant, je trouve personnellement le système de saut un peu tiré par les cheveux (bien que je sois chauve, un vrai « fartas »). En effet, pour diriger son perso lors d'un bond, il faut dans un premier temps impérativement imprimer une direction puis sauter, et non l'inverse comme dans les autres jeux de plates-formes. Heureusement, ce n'est qu'une question d'habitude et on s'accommode assez rapidement de ce détail. Moralité (comme dirait Delarochefaucul), Merlin est un excellent soft d'action qui saura éveiller en vous des plaisirs dignes des anciens jeux d'arcade des années 90.





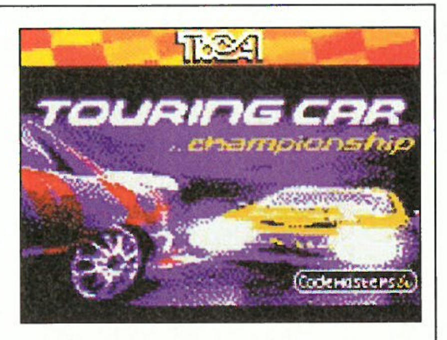


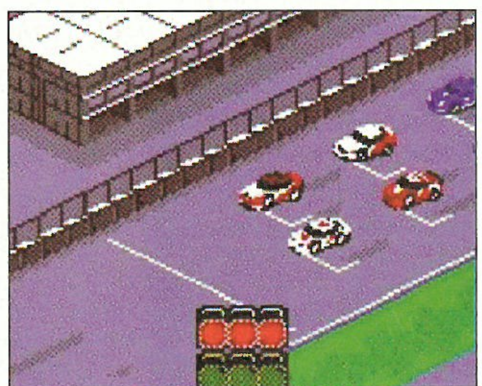
Note 7

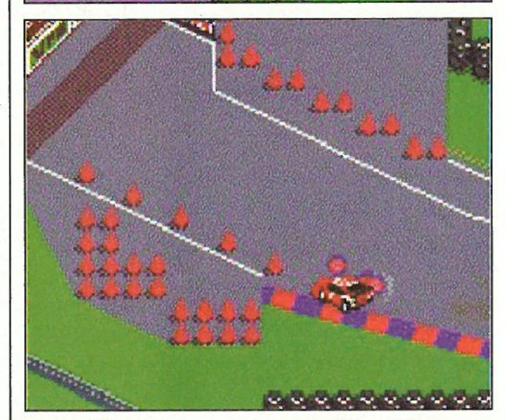
Éditeur : Electronic Arts/LSP
Genre : Shoot/plate-forme
Pour : GB Color uniquement

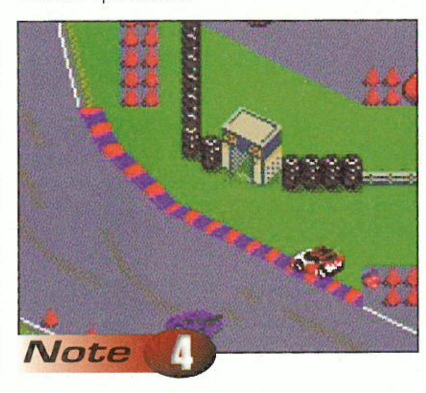
TOCA Touring Car Championship

C'est la mode des courses de bagnoles en fausse 3D isométrique à la F1 Circus (Nec). TOCA fait évidemment partie de cette dernière tendance. Si la voiture est très maniable, les graphismes, quant à eux, sont assez aseptisés. En fait, on a l'impression de remonter le temps et de jouer à un titre sur Master System. Et je vous défends de penser qu'une Game Boy Color est techniquement inférieure à une MS de Sega. Il suffit de se souvenir de la qualité graphique de Rayman pour se rafraîchir l'esprit. Quoi qu'il en soit, on a encore affaire à un de ces titres dont le gameplay est irréprochable mais dont la réalisation technique frise le dénuement bouddhiste le plus total. Même si les bolides de TOCA sont plutôt agréables à piloter, je ne saurais que trop vous conseiller de patienter jusqu'à la sortie de Fourmiz Racing, qui dans le genre, sera au final bien meilleur que celui-ci.



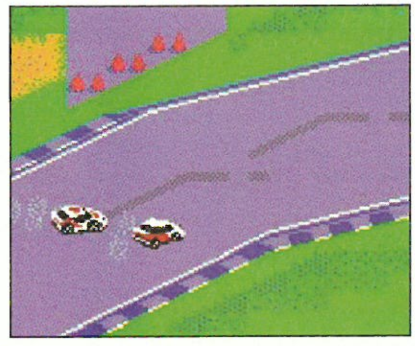






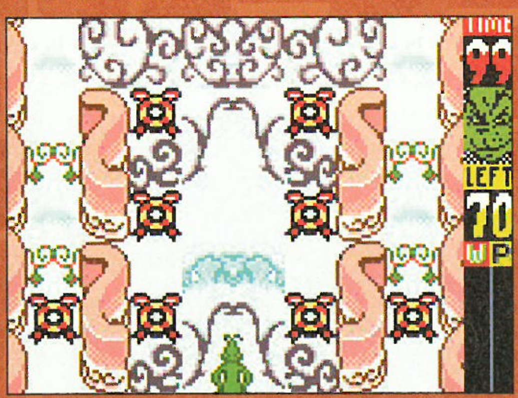
Note 4

Éditeur : THQ
Genre : Course de voitures
Pour : GB Color uniquement



The Grinch

The Grinch, c'est la grosse enflure verte incarnée par l'insupportable Jim Carrey sur grand écran. Le jeu s'inspire ouvertement du Pac Man de la première période. En effet, les parties consistent à récolter la totalité des cadeaux de Noël disposés en vrac dans les tableaux pour pouvoir passer au monde suivant. Bien sûr, il faudra éviter les enfants et tous les pièges visant à rendre plus ardue votre tâche basique. Banal esthétiquement et répétitif dans ses phases d'action, The Grinch est le genre de jeu sans charisme qui n'embobinera que les enfants de très bas âge. Les autres préféreront se tourner vers des softs plus matures et surtout, plus intéressants.

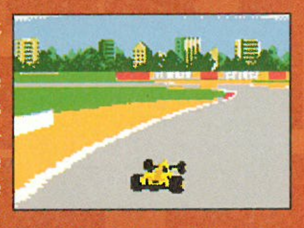


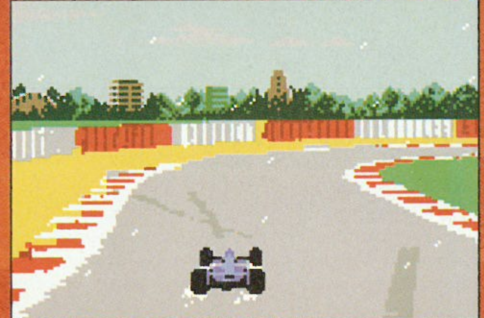


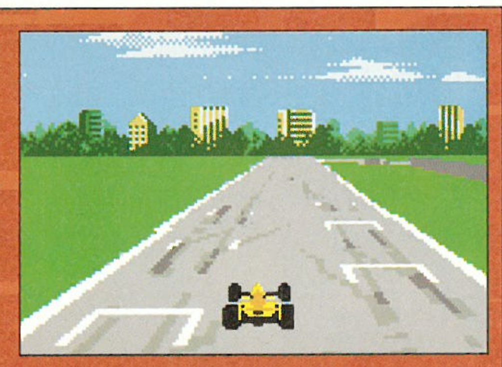
Note 3

Éditeur : THQ
Genre : Pac Man-like
Pour : GB Color uniquement

F1 CS 2000







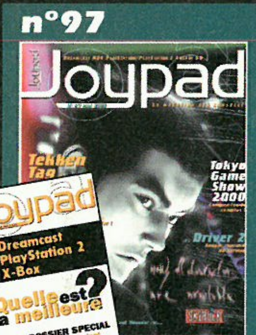
Le point fort de ce F1 2000 réside dans les véritables licences des écuries et la présence des vrais pilotes de course (Hakkinen, Schumacher...). Electronic Arts oblige, le jeu bénéficie d'une foule de variantes comme le nombre de tours, la gestion du niveau d'essence, l'usure des pneus, le contrôle de traction ou encore l'assistance au freinage qui vous permet de décélérer de manière plus simple. En ce qui concerne la qualité de la production du soft, il faut avouer que la réalisation est assez étrange. Les graphismes sont en fausse 3D bitmap polygonée, et changent des classiques vues arrière, façon Outrun. Le comportement des adversaires s'avère pour une fois relativement complexe. Mais bon, à côté de cela, le défilement de la piste est énormément saccadé, rendant l'impression de vitesse assez nulle. Pourtant, malgré ces grosses lacunes, je me suis bien amusé. Cela dit, je ne l'ai pas acheté non plus, alors... À conseiller aux passionnés de F1 qui peuvent faire abstraction des graphismes.

Note 6

Éditeur : Electronic Arts
Genre : Course de F1
Pour : GB Color uniquement

Up-gradez votre Collection

n°97



35 F

CADEAU : Dreamcast, PlayStation 2, X-Box : Quelle est la meilleure ?
REPORTAGES : Alone in The Dark 4 (PSone), Driver 2 (PSone)...
ÉVÉNEMENTS : FF9 (PSone), Colin McRae 2 (PSone), Vagrant Story 2 (PSone)...
ZOOMS : Tekken Tag (PS2), Dead or Alive 2 (DC), Marvel vs Capcom 2 (DC), KoF 99 (DC)...
TESTS : Micro Maniacs (PSone), MDK 2 (DC), 4 Wheel Thunder (DC), Galerians (PSone)...
SOL + TIPS : Wild Metal (DC), Rainbow Six (PSone), Spyro 2 (PSone), Roadsters (PSone)...

n°98

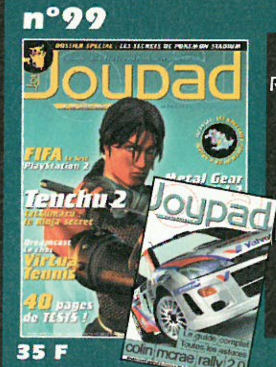


35 F

CADEAU : 32 pages Tout sur l'E3.
REPORTAGE : Black & White (DC).
ÉVÉNEMENTS : PS2 les titres à venir, Silver (DC), Mario (N64), Destruction Derby Raw (PSone).
ZOOMS : The Legend of Zelda Majora's Mask (N64), Evergrace (PS2), Power Stone 2 (DC), Samba De Amigo (DC)...
TESTS : Vagrant Story (PSone), Colin McRae 2 (PSone), Resident Evil : Code Veronica (DC), Ecco the Dolphin (DC), Alundra 2 (PSone)...
SOL + TIPS : Millenium Soldier Expendable (DC), Fighting Force (DC), Syphon Filter 2 (PSone), KKND Krossfire (PSone)...

n°99

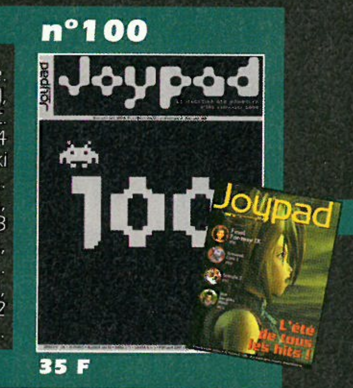
CADEAU : Le guide complet, toutes les astuces de Colin McRae Rally 2.0
REPORTAGE : Sydney 2000, L'Après E3.
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), Tenchu 2 (PSone), Virtua Tennis (DC), Forza Ferrari (DC, PS2), WTC World Touring Cars (PSone), Rayman 2 (PSone), Evil Twin (DC, PS2).
DOSSIER : Pokémon, la totale !
ZOOMS : Tom Clancy's Rainbox Six (DC), Rent a Hero (DC), Legend of Mana (PSone)...
TESTS : Perfect Dark (N64), Chu Chu Rocket (DC, jeu en ligne), Marvel Vs Capcom 2...
SOL + TIPS : Rainbow Six (DC), Cyber Tiger (PSone)...



35 F

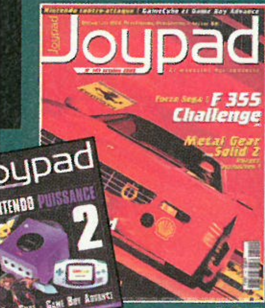
n°100

CADEAU : Le booklet des jeux de l'été.
REPORTAGES : Half-Life (DC), Tomb Raider V (PSone), Stupid Invaders (DC), Konami PS 2 Kick Off Event
ZOOMS : Jet Set Radio (DC), Mario Tennis 64 (N64), Winning Eleven 2000 (PSone), Suzuki Bakuhatsu (PSone), Dream Audition (PS2)...
TESTS : Virtua Tennis (DC), Tenchu 2 (PSone), TOCA World Touring Cars (PSone), Turok 3 (N64), Dead or Alive 2 (DC), Rayman 2 (PSone), Parasite Eve 2 (PSone), Suikoden II (PSone)...
SOL + TIPS : Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC), Street Skater (PSone), Colin McRae Rally 2 (PSone), Colony Wars : Vengeance (PSone)...



35 F

n°101



35 F

CADEAU : Booklet spécial GameCube et GBA
ÉVÉNEMENTS : 2001 L'Odyssée de la Xbox, Driver 2 (PSone), Metal Gear Solid 2 (PS2), F355 Challenge (DC).
REPORTAGES : ECTS 2000, Interview de Yu Suzuki.
ZOOMS : Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 (DC), Dragon Quest 7 (PSone), Mario Story (N64).
TESTS : Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSone), Hidden & Dangerous (DC), Moto Racer World Tour (PSone), Dave Mirra's Freestyle BMX (PSone)...
SOL + TIPS : Muppet Race Mania (PSone), Tekken Tag Tournament (PS2), Nightmare Creatures 2 (PSone), Spider-Man (PSone)...

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

n°102

CADEAU : Booklet spécial Tokyo Game Show 2000.
ÉVÉNEMENTS : Gran Turismo 3 (PS2), Shenmue (DC), Zelda Majora's Mask (N64), La Gamecube.
REPORTAGES : La Xbox, SSX (PS2).
DOSSIER : Faut-il craquer pour la PlayStation 2 ?
ZOOMS : Gekikukan Pro Baseball (PS2), Eternal Arcadia (DC), Winning Eleven 2000 U-23 (PSone)...
TESTS : F355 Challenge (DC), Mario Tennis (N64), Driver 2 (PSone), Les 24 Heures du Mans (DC), Medal of Honor : Underground (PSone), Le Monde des Bleu 2 (PSone)...
SOL + TIPS : TOCA World Touring Cars (PSone), F355 Challenge (DC), Wreckin' Crew (PSone), Monster Trucks (PSone), Cool Boarders 4 (PSone)...



35 F

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
100 101 102

À 35 F le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F**

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Le grand retour de Monkey Island sera l'événement du mois. Reste un Hitman qui rate le coche de peu, et un Sacrifice pour introduire un peu de nouveauté dans le monde de la Stratégie Temps Réel. Un petit mois un peu faiblard, certes, mais on a vu pire à cette époque de l'année.

TELEX

Chypre : WaR3z LaNd

Le BSA, bureau américain chargé de la lutte contre le piratage, a lancé un débarquement dans cette petite île, à moitié grecque et à moitié turque. Joli score pour eux : 70 % de logiciels piratés... un véritable paradis du warez qui vient de devenir un enfer pour les grecs. Pardon, les turques. Enfin, les Chypro... les Chypri... les habitants de Chypre.

La Russie l'a échappé belle

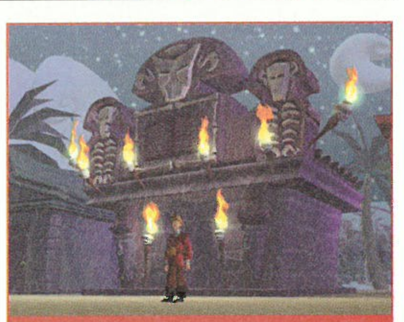
La Cour Suprême de Russie vient d'annuler une loi extraordinaire qui aurait obligé les providers Internet locaux à équiper leurs tuyaux à Gigaoctets de dispositifs espions. Ces dispositifs auraient en effet permis au FSB (nom de jeune fille du KGB) de lire n'importe quelle information transitant par le réseau Internet russe. Le projet, appelé SORM, est donc officiellement « down »...

Les jeux PC du mois

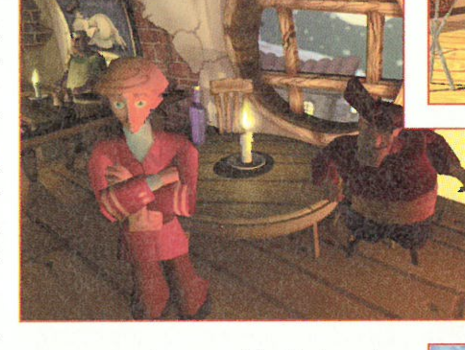
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Guybrush is back

Éditeur : LucasArts • Genre : Aventure • Prix approximatif : 300 F

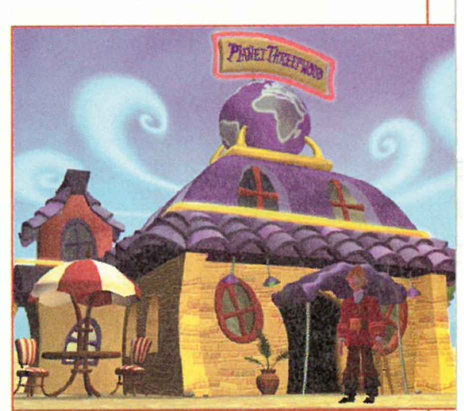
Monkey Island, ça remonte à 1990... et quel souvenir fantastique que celui des 3 premiers épisodes de cette série culte. Les fans attendaient ce nouveau volet au tournant, et globalement, ils ne seront pas déçus. L'histoire fait directement suite au précédent : après un mariage particulier, Guybrush est de retour sur son île de Mêlée. Sachant que votre épouse est gouverneur de l'île, l'absence d'un comité d'accueil décent sur le ponton, vous met la puce à l'oreille : pendant votre voyage de noces, de sombres événements ont dû avoir lieu. On retrouve les personnages de la série, dont le fameux Le Chuck, le méchant de service, et l'ambiance extra « à la Monkey Island », justement. Seuls changements : graphisme, avec le passage à la 3D pour les personnages, dans des décors précalculés, et interface... mais c'est moins réussi de ce côté-là. En effet, c'est la disparition de la souris ! On devra jouer au clavier ou, c'est recommandé, à la manette. Du coup, impossible de faire circuler le curseur partout sur l'écran pour savoir où se situent les interactions : il faut faire pivoter le personnage et le balader pour obtenir une liste des actions possibles. Les puzzles délirants et la logique décalée vous donneront du fil à retordre... comme par le passé.



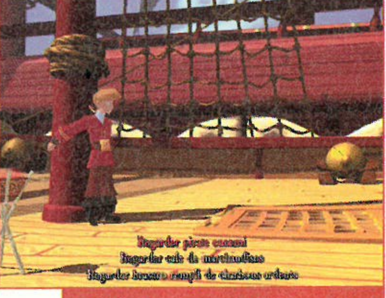
Le trip vaudou fait, lui aussi, toujours partie de l'ambiance.



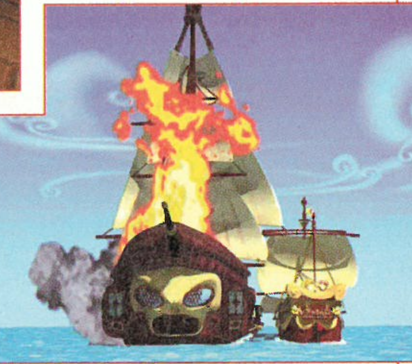
Faire attention aux détails les plus insignifiants, fouiller les moindres recoins de l'île pour gaver son inventaire d'objets débiles, mais indispensables par la suite, les duels d'insultes et autres concours stupides : tout est là, pour le plus grand plaisir des fans. Un titre qui respecte la tradition en somme !



Le graphisme, même s'il a beaucoup évolué, conserve le look cartoon...



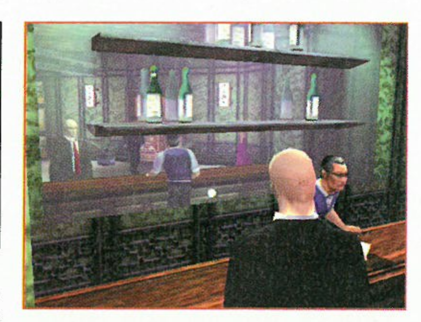
L'interface a aussi pas mal évolué. Le paddle est fortement conseillé.

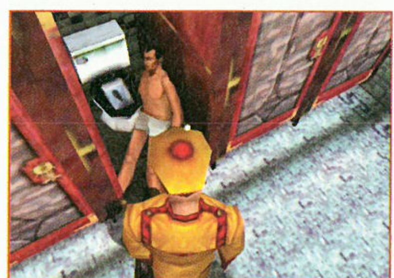


HITMAN, CODENAME 47
Ambiance d'enfer, défauts regrettables

ÉDITEUR : EIDOS • GENRE : STRATÉGIE-ACTION • PRIX APPROXIMATIF : 300 F

Hitman, ou le quotidien d'un tueur à gages. Ce jeu d'action-stratégie vous met en effet aux commandes d'un type en noir, façon croque-mort, employé pour de basses besognes... et qui obéit sans trop savoir qui il est, ni ce qui se passe. Mission après mission, on comprend progressivement où il faut en venir. On discrédite la mafia chinoise, on élimine des gros bonnets, le tout dans des environnements graphiques de toute beauté. Hitman est un titre attirant, qui se veut réaliste. Prendre les sapes d'un chauffeur pour obtenir la couverture qui permettra de placer une bombe dans la limousine, sans oublier de traîner le corps dans un endroit discret pour éviter de se faire repérer : c'est ça le quotidien du tueur. Malheureusement, l'interface du jeu s'avère plutôt crispante à certains moments, et surtout, l'ensemble est scripté d'une manière si rigide qu'on ne peut accomplir une mission qu'en suivant scrupuleusement un plan préétabli, étape par étape. Et ces dernières ne sont pas données dans les briefings... si bien qu'on passe pas mal de temps à refaire les missions avant de comprendre la marche à suivre. Dommage, Hitman offre une ambiance excellente. Son graphisme et ses actions disponibles, piétons et trafic dans la rue, crédibilité de la jungle, regards suspects qui vous suivent dans un restaurant : de nombreux détails concourent à immerger le joueur dans un jeu bien réalisé. Si vous êtes du genre joueur patient, et non réticent à sentir les limites de la liberté offerte par un jeu, allez-y. Sinon, Hitman risque de ne pas être à la hauteur de vos attentes.







TELEX

On n'arrête pas le progrès

Nouveau record à battre en matière de stockage de données sur disque dur : le Barracuda de Seagate. La marque annonce en effet la commercialisation, à 15 000 francs, de ce nouveau disque dur pour début 2001 (donc, dans pas longtemps). Sa capacité : 180 Go ! De quoi archiver un paquet de trucs, plus ou moins légaux, voire Internet en entier. Je pousse un peu, pitêt...

Voodoo5 6000 annulée !

Pour ceux qui attendent encore la dernière carte de 3Dfx, sachez que ce n'est plus la peine, et que même si vous ne savez pas encore qu'il vaut mieux prendre une GeForce 2 ultra, vous n'avez désormais plus le choix : la carte ne sortira jamais en retail. 3Dfx garde sa technologie du quadruple SLI pour le domaine professionnel, en la licenciant exclusivement à Quantum 3D.



SACRIFICE
Un STR original !

ÉDITEUR : INTERPLAY • GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • PRIX APPROXIMATIF : 300 F

Le monde des FPS commence à sortir de sa routine, après quelques années à tourner en rond. Il était temps que la Stratégie Temps Réel fasse de même, et Sacrifice semble être le premier à s'engager vers de nouveaux horizons. Un game design très original, et une réalisation somptueuse pour un titre qui m'a particulièrement impressionné à de nombreux niveaux. Dans Sacrifice, vous jouez le rôle d'un magicien qui va mener des troupes face à d'autres. Ces magiciens travaillent pour le compte d'un des cinq Dieux Élémentaires de Sacrifice, qui se livrent une guerre sans merci. La campagne est excellente, puisqu'elle vous permet de changer votre allégeance en cours de jeu, pour obtenir des sortilèges différents et customiser votre mage. C'est ici que se situe l'aspect RPG de Sacrifice. Pour le reste de sa « mécanique », de nombreuses astuces évitent les écueils habituels du genre (notamment l'aspect « je construis une tonne de tanks/trolls/mutalisks, et je balance tout sur la tronche de l'ennemi »). En effet, dans Sacrifice on convoque ses troupes à l'aide de sorts d'invocation. Mais pour créer des troupes, il faut collecter des âmes. Le magicien incarné a un rôle primordial, à la manière du Commander de Total Annihilation, et s'il est détruit, il ne peut plus lancer de sorts pour consacrer des sources de mana, ou encore récupérer des âmes et invoquer de nouveaux combattants. Il doit alors retourner à l'autel de son Dieu pour se réincarner. Mais s'il est détruit entre-temps, c'est la fin, l'autel disparaissant avec lui ! Les créatures, les sortilèges, les tactiques et les bonnes idées fourmillent. Seul reproche : des batailles qui deviennent parfois beaucoup trop confuses, mais l'excellence de la réalisation et l'originalité du titre, tant au niveau game design que design tout court, en font un jeu à posséder de toute urgence pour les fans de Stratégie Temps Réel !

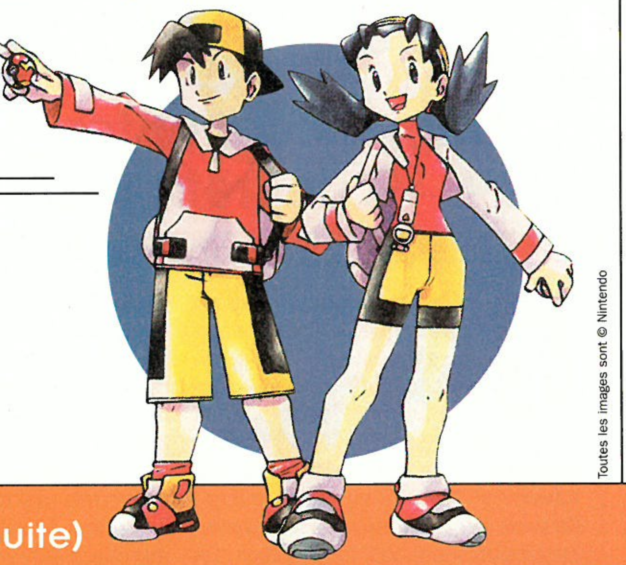


Des décors de toute beauté, un design original... Sacrifice est une réussite à tous les niveaux.

PokéPad

Toute l'actu Pokémon

Suite et fin de nos conseils sur les combats dans Pokémon, plus un petit encadré spécial sur Pokémon Crystal, qui nous réserve bien des surprises.



Techniques de Combat (suite)

Partie 1 : Stratégies de combat

- Plus le niveau de son Pokémon est élevé, et plus les chances de fuites sont élevées.

- Lorsque vous combattez contre un ennemi dirigé par la console, ses TP ne baissent jamais.

- Un Pokémon trop élevé pour être contrôlé par vous, pourra lancer des attaques lors d'un caprice, même s'il s'est pris une entrave.

- Lorsqu'une attaque a 100 % de chance de toucher un ennemi, elle échoue une fois sur 256 tout de même !

- En calculant sur cette base : Météores touche à 99,5 %, Psyko 98,5 %, et Explosion 98,0 %.

- On considère qu'une différence de 20 niveaux entre deux Pokémon rend toute victoire du plus faible impossible.



Apprendre Dard-Nuée à Voltali en fera un psy-killer de tout premier choix.



L'avantage de Mew c'est de pouvoir apprendre un peu tout et n'importe quoi.



Étrangement, Croc de Mort fonctionne sur les spectres.



Un pokémon ultra-prévisible que ce Mackogneur, avec ses attaques plus que classiques.

- Le Pokémon le plus puissant pour les défis et parmi les dresseurs, est Artikodin. Le Pokémon le moins puissant de tout le jeu est Coconfort.

- Pour battre les surpuissants Pokémon Psy, le mieux est encore de posséder un Dardargnan de très haut niveau, ou un Voltali avec « Dard-nuée ».

- Les Pokémon Psy n'ont qu'un seul point faible, les attaques inseckt. Les types plante et roche, quant à eux, en ont 5 !

- Un Pokémon de glace ne gèlera jamais.

- Mettre deux fois le même Pokémon (avec des attaques différentes, bien entendu) dans son équipe, peut déstabiliser complètement votre adversaire.

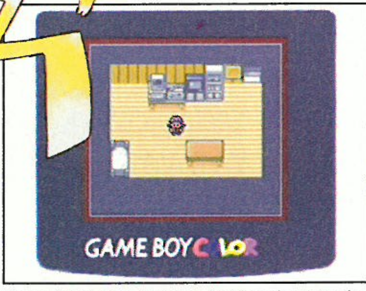
- À titre d'exemple, le top 6 des Pokémon les plus utilisés en championnat au Japon sont : Tauros, Ectoplasma, Voltali, Electrode, Triopiqueur, et enfin Noadkoko.

- Croc de Mort est une attaque normale, mais elle touche pourtant les Pokémon de type Spectre.

Partie 2 : Pokémon Crystal !



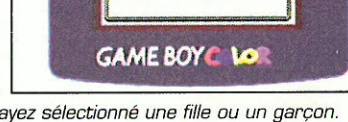
Sortie le 14 décembre dernier au Japon, cette nouvelle version de Pokémon, qui reprend la base de Pokémon Or et Argent, comprend cependant quelques petits changements. Un peu à la manière de ce qu'était la version Jaune par rapport aux Bleu-Rouge.



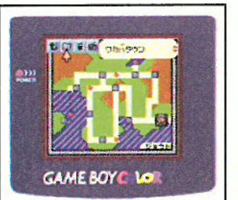


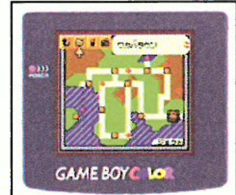
Dans Pokémon Crystal, il sera désormais possible de choisir le sexe du héros. Allez-vous plutôt jouer une fille ou un garçon, cette fois-ci ?



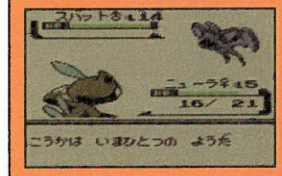


L'interface sera différente selon que vous ayez sélectionné une fille ou un garçon. Certes, ça ne change pas grand-chose, mais c'est déjà ça.

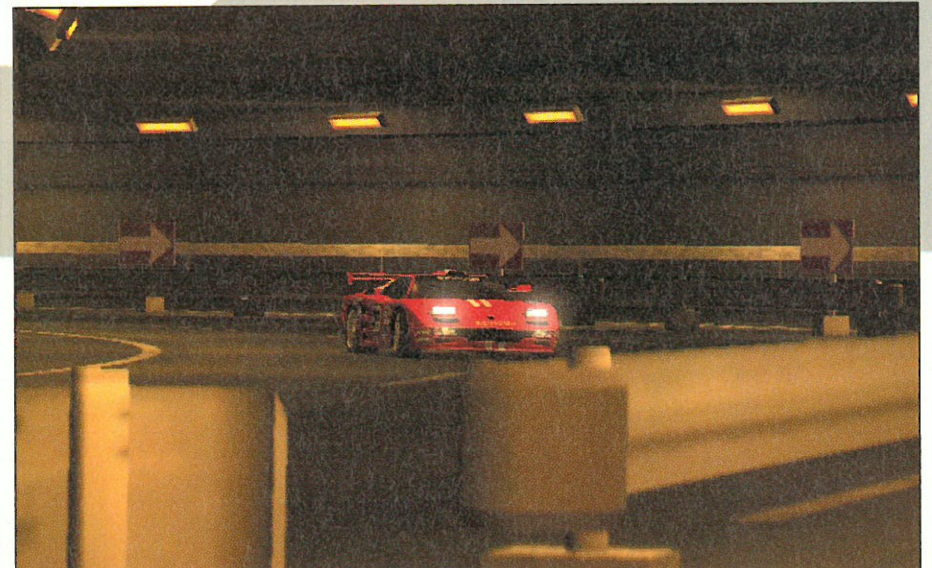




La carte, aussi, sera représentée différemment selon le sexe du héros.



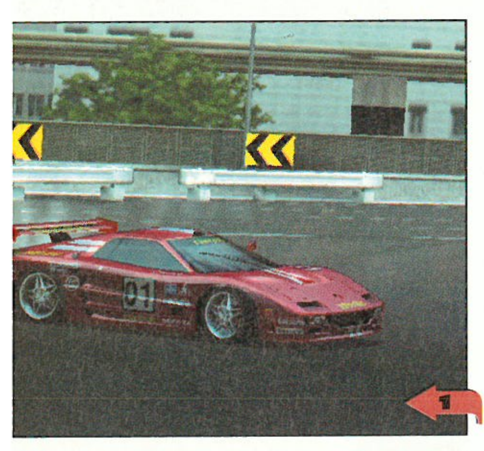
Le mois prochain, un spécial Pokémon Or-Argent

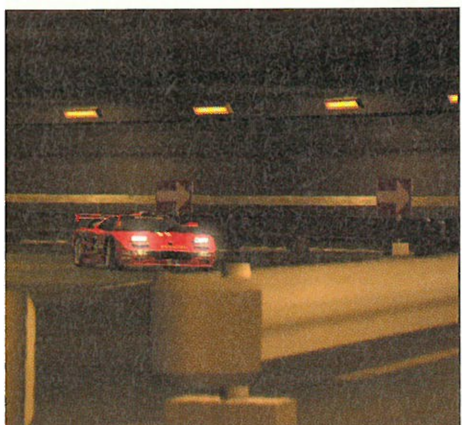


Ridge Racer V est le jeu le plus vendu de la PlayStation 2, tout du moins au Japon. Partant de ce constat, Namco a décidé de retenter une aventure en arcade, secteur dans lequel il a connu quelques difficultés l'année dernière.

Éditeur : Namco
Genre : Course arcade
Sortie Japon : début 2001
Sortie Europe : non communiquée

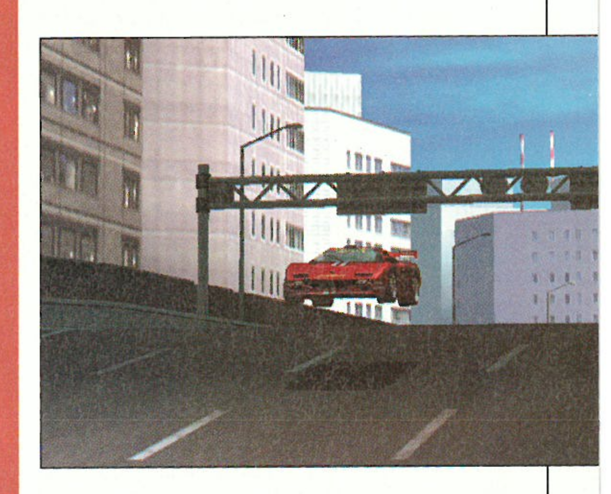
Ridge Racer V Arcade Battle





Ridge Racer, tout le monde connaît. Une jouabilité très controversée, car très arcade, pas vraiment réaliste pour certains, et une conduite « à la TCR » comme disent les mauvaises langues. Pour les autres, les fans, il y a une ambiance fantastique, une jouabilité instinctive, agréable et facile question prise en main. La patte Ridge Racer : c'est aussi la magnifique Reiko Nagase, la fille virtuelle la plus désirable que l'on ait connu dans le monde des jeux vidéo, si l'on exclut Lara Croft et son faciès simiesque, qui semble-t-il ne gène personne d'autre que moi. Ridge Racer était à la base un jeu d'arcade, qui a tellement connu de succès sur PlayStation qu'il devenait plus rentable d'en produire de nouvelles versions sur la console que dans les salles de jeux, car depuis quelques années les salles connaissent des baisses de fréquentation





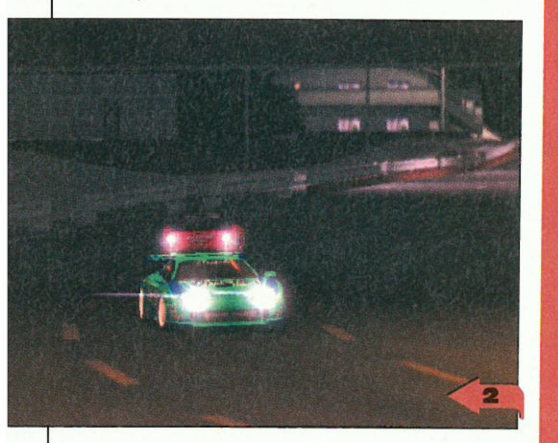
un peu partout dans le monde. Namco n'a pas été épargné par cette crise, et n'a jamais vraiment réussi à imposer un nouveau gros titre, que ce soit l'an dernier ou cette année, mis à part peut-être Tekken Tag Tournament. Revoilà donc le développeur qui se relance dans l'arcade avec un nouveau Ridge Racer. Enfin, « nouveau », c'est vite dit.

UNE NOUVELLE « NOUVELLE » VERSION

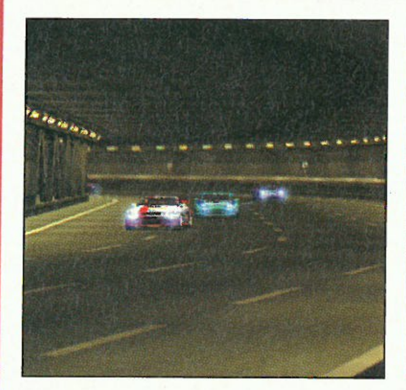
Oui oui, une nouvelle « nouvelle » version. Enfin, c'est en tout cas ce qui est sous-

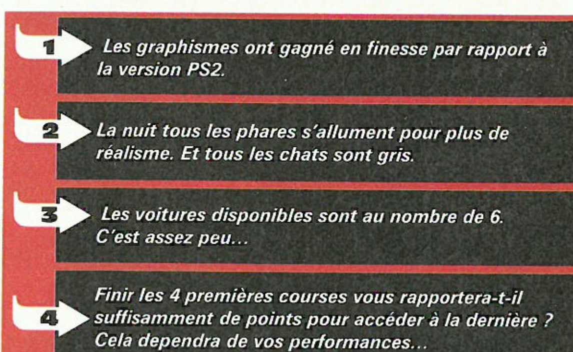


Une course très arcade qui est à sa place







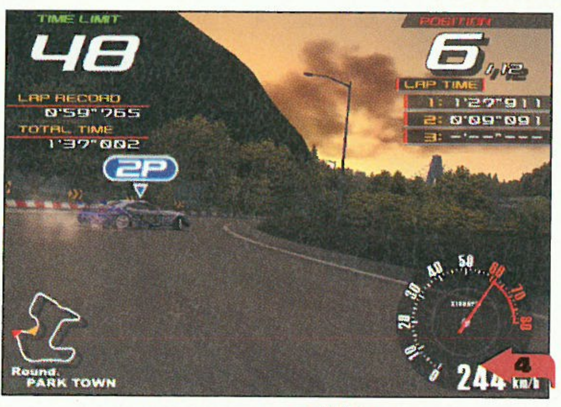


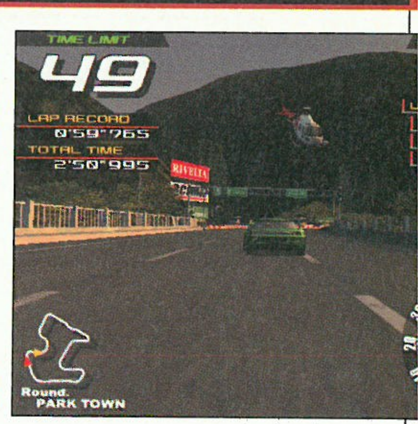
1 Les graphismes ont gagné en finesse par rapport à la version PS2.

2 La nuit tous les phares s'allument pour plus de réalisme. Et tous les chats sont gris.

3 Les voitures disponibles sont au nombre de 6. C'est assez peu...

4 Finir les 4 premières courses vous rapportera-t-il suffisamment de points pour accéder à la dernière ? Cela dependra de vos performances...





entendu. Je vous aurais bien expliqué que ce jeu tourne sur un nouveau board d'arcade, le System 246, une carte à base de PlayStation 2, mais il se trouve que je n'ai pas le temps de m'amuser... Pour simplifier, Sony a donné comme réponse que le board Naomi de Sega permettait d'adapter en un temps record des jeux d'arcade sur Dreamcast. Désormais, il sera possible de faire la même chose pour la PS2 même si sur ce coup-là c'est plutôt l'inverse. Il est intégralement identique à la version PS2 alors ? Pas tant que ça. Pour commencer, on bénéficie sur ce board de 4 fois plus de mémoire vive. Nous voici donc face à un jeu graphiquement plus abouti, avec moins d'effets d'aliasing. C'est le moins que l'on pouvait espérer ! Concernant la jouabilité, on reste en terrain connu avec des dérapages irréels et des voitures un peu raides et molles à la fois. La grande nouveauté de cette version arcade, c'est le mode Grand Prix qui vous permet, après avoir fait un « continu », de gagner des points. Ces points, une fois totalisés, vous permettront de gagner de nouveaux bonus. Le jeu comporte par exemple quatre courses, mais vous pourrez jouer gratuitement à la cinquième si les points accumulés sur les quatre autres sont suffisants. Ça rappelle un peu le système de MSR avec les fameux Kudos... Arnaque ou renouveau, ce sera en tout cas aux joueurs de trancher.



Les Astuces par Kendy

Combien d'ingénieurs de Microsoft faut-il pour changer une ampoule ? Quatre. Un pour la changer, le second pour modifier la douille pour que les ampoules Netscape ne puissent pas s'y adapter, un troisième pour transformer les ampoules Sun en mobylette à vapeur, et le quatrième pour convaincre la justice américaine, que blablabla...

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

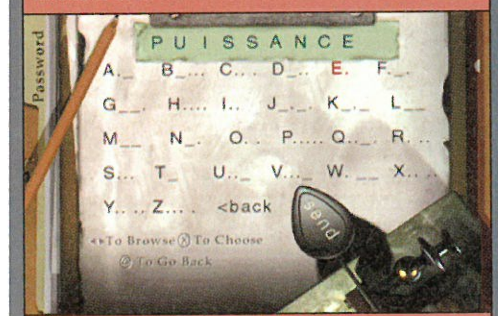




Machine : PSone
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

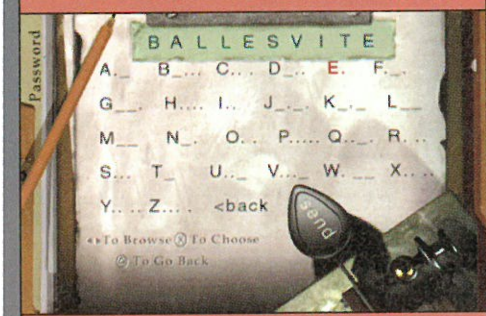
Entrez le code suivant : PUISSANCE



Entrez les codes dans cet écran !

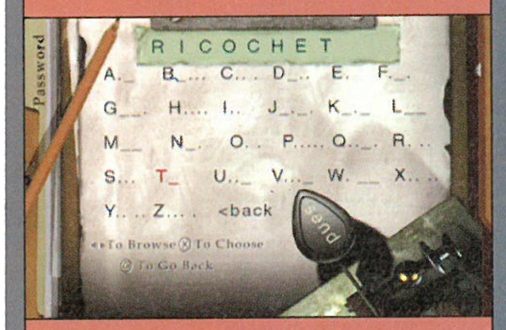
QUADRUPLE TIRS

Entrez le code suivant : BALLESVITE



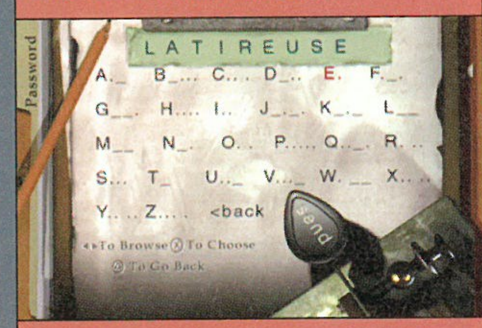
BALLES BONDISSANTES

Entrez le code suivant : RICOCHET



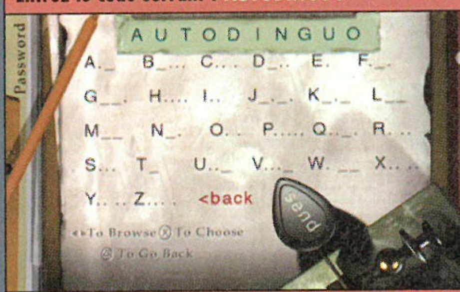
TOUT DÉTRUIRE D'UN UNIQUE TIR

Entrez le code suivant : LATIREUSE



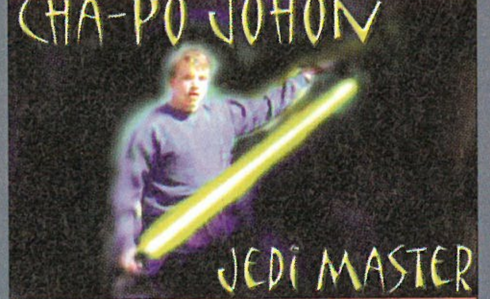
MODE WACKY TAXI

Entrez le code suivant : AUTODINGUO

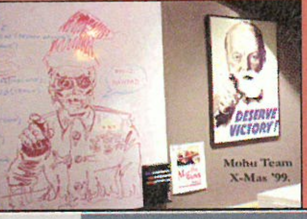


ÉCRANS DREAMWORKS

Entrez le code suivant : DWIECRANS

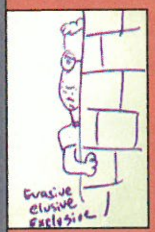


GALERIE D'IMAGES



Entrez le code suivant : MOHUEQUIPE

GALERIE DE DESSINS



Entrez le code suivant : MOHDESSINS

TEST DRIVE 5





Machine : PSone
Version : Européenne

DÉCOINCER TOUS LES MODES

Entrez le nom suivant dans le menu des High Scores : VRSIX
Le mode Poursuite, ainsi que d'autres options seront désormais disponibles.

CHOISISSEZ VOTRE PSEUDO

VRSIX



CHOISIR

TYPES DE COURSE

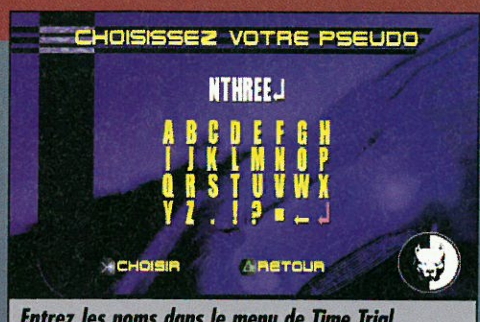
COURSE SIMPLE
CONTRE LA MONTRE
COUPES
CONTINUER COUPE
DRAGSTERS
POURSUITE

CHOISIR RETOUR



TOUS LES CIRCUITS

Entrez les noms suivants en mode Contre la Montre : NTHREE et MTHREE
PS : Faites ◎ pour pouvoir revenir et entrer d'autres noms.



Entrez les noms dans le menu de Time Trial



TOUTES LES VOITURES

Entrez le nom suivant dans le menu Contre la Montre : RONE
À vous la Pitbull Special, la Chris's Beast...





Supeeeeer !

VOITURE BONUS

Entrez le nom suivant dans le menu des High Scores : SPUNK



SUPER MODE ARCADE

Entrez le nom suivant dans le menu Contre la Montre : SPURT



PISTE QUARTER MILE

Entrez le nom suivant dans le menu des High Scores : FIESTA



PISTE CLASSIC SILVERSTONE

Entrez le nom suivant dans le menu des High Scores : QUALITY



SPYRO : YEAR OF THE DRAGON

PS one



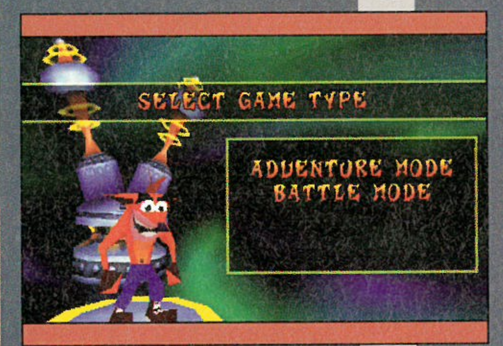
Machine : PSone
Version : Européenne

DÉMO DE CRASH BASH



Sur l'écran-titre maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 puis faites ⊙.

Faites les bidouilles sur cet écran.



SPEED DEVILS



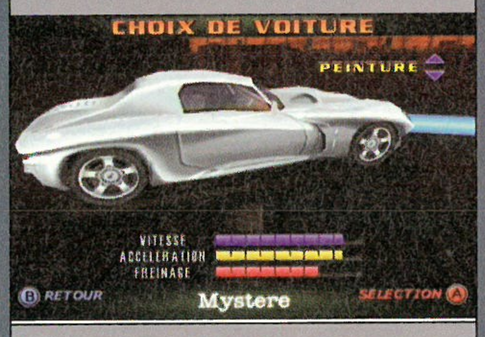
Machine : Dreamcast
Version : Européenne

TOUTES LES VOITURES ET LES CIRCUITS

Pendant le jeu effectuez les manipulations suivantes : B, ▷, B, ▷, △, B, △.



Soyez agile de vos doigts pendant la partie.



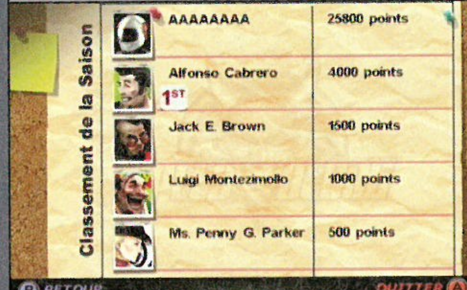


NITRO INFINIE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : ▽, △, ▽, △, A, X, A .

SAUTER LES CLASSES

En mode Championship faites : ▽, ▷, ▽, ▷, A, X, A pendant le jeu pour passer à la classe suivante.



DU FRIC EN SUS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : A, ▷, A, ▷, △, B, A. Cela vous donnera $100 000 en mode Championship.



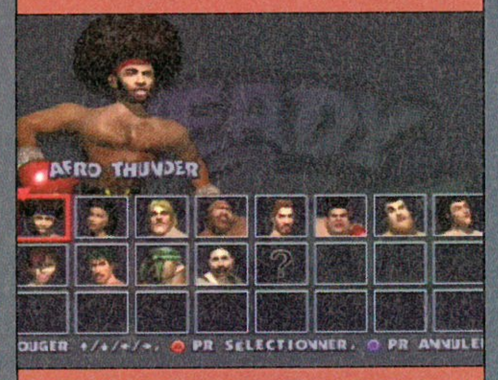
READY 2 RUMBLE BOXING : ROUND 2

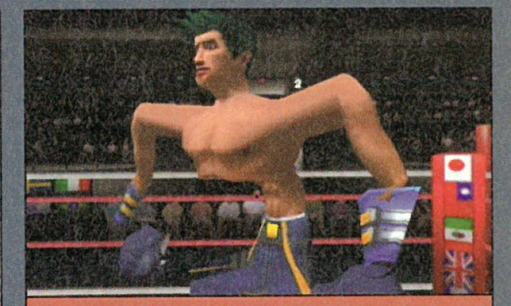


Machine : Dreamcast
Version : Européenne

BOXEUR MAIGRE

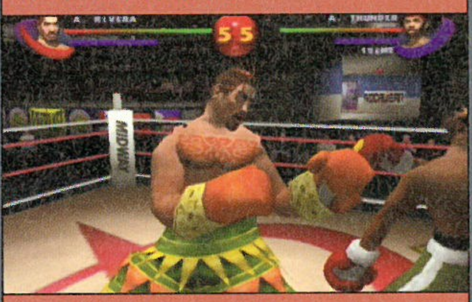
Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ▷, ▷, △, ▽, ▷, R, L. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.



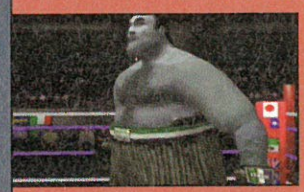


GROS BOXEUR

Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ▷, ▷, △, ▽, ▷, R, R, L.



BOXEUR ZOMBIE



Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ◁, △, ▷, ▽, R, R, L.

GANTS ÉNORMES



Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ◁, ▷, △, ▽, R, L.

READY 2 RUMBLE BOXING : ROUND 2

Machine : PS2
Version : Européenne

BOXEUR MAIGRE

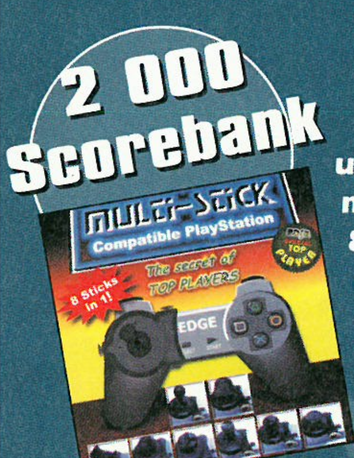
Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ▷, ▷, △, ▽, ▷, R1, R2. Le son d'une cloche vous indiquera que tout baigne !



La Scorebank

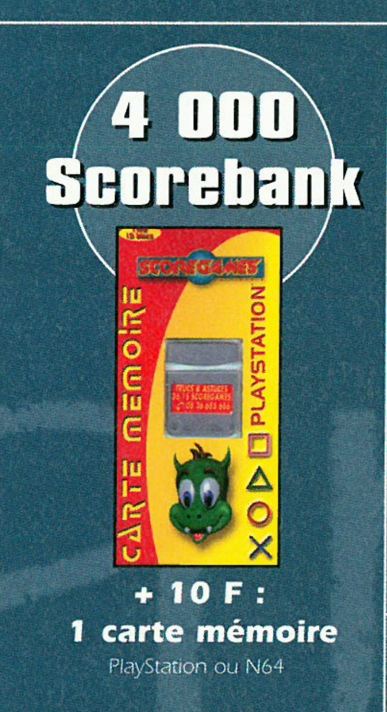
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



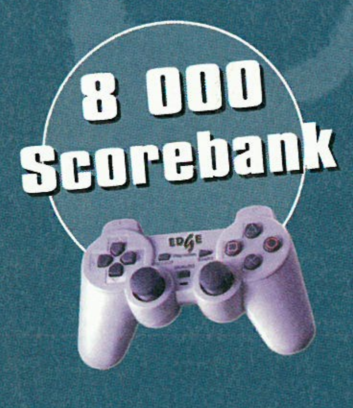
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation





500 JOYSCORES
SCOREBANK
JOYSCOR
SCOREGAME
MULTIME
Joypad
SCOREBAN

Les Astuces par Kendy

GROS BOXEUR



Sur l'écran de sélection des combattants, faites : →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.

BOXEUR ZOMBIE



Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.

GANTS ÉNORMES



Sur l'écran de sélection des combattants, faites : ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

FREAK E. DEKE ET MICHAEL JACKSON :

Sur l'écran de sélection des combattants, faites : R1 treize fois, R2, R1 dix fois, R2 dans le mode Arcade.



SSX





Machine : PS2
Version : Européenne

MASTER CODE

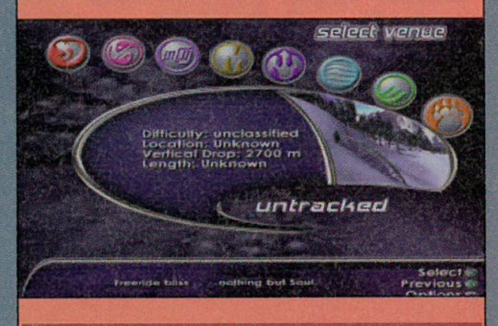
Pressez la touche □ à l'écran de sélection des personnages pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2 en faisant ↓, ←, ↑, →, ✕, ○, △, □. Un son retentira pour vous indiquer que l'astuce est enclenchée. Vous disposerez désormais de tous les circuits, les planches, les riders et les tenues !



Faites les bidouilles sur cet écran.

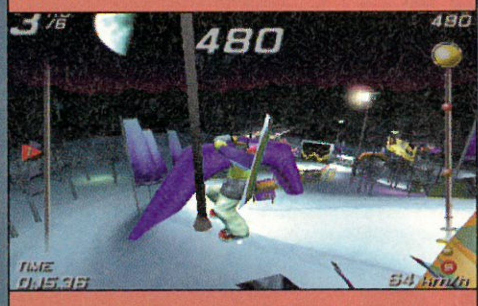






MODE RUNNING MAN

Pressez la touche □ à l'écran de sélection des personnages pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2, en faisant : □, △, ○, ✕, □, △, ○, ✕.

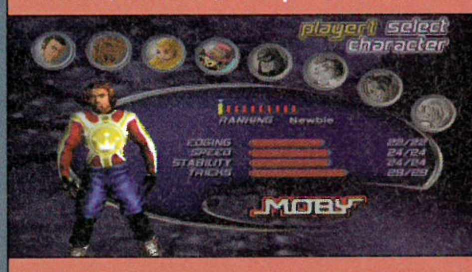


TOUS LES SECRETS DES COURSES

Pressez la touche □ à l'écran de sélection des personnages pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2, en faisant : ○, ✕, ○, ✕, ○, ✕, ○, ✕.

TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES À FOND

Pressez la touche □ à l'écran de sélection des personnages pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons : L1 + L2 + R1 + R2, en faisant , ○ cinq fois, ✕, △, □.



Profitez de cette offre exceptionnelle d'abonnement à Joypad

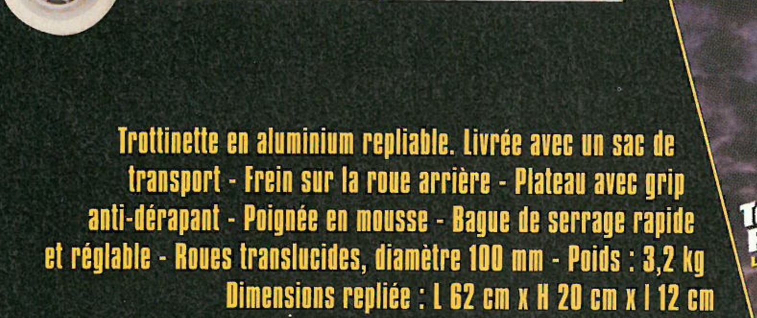
1 an (11 n^os avec ses booklets) — **385 F** (1)

+ la trottinette — **459 F** (2)

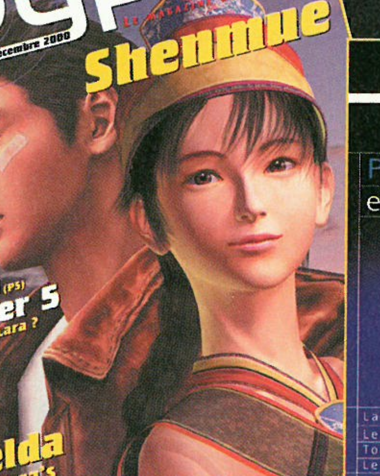
Total — ~~844 F~~ (3)

Pour vous, seulement — **599 F**

soit 29 % de réduction



Trottinette en aluminium repliable. Livrée avec un sac de transport - Frein sur la roue arrière - Plateau avec grip anti-dérapant - Poignée en mousse - Bague de serrage rapide et réglable - Roues translucides, diamètre 100 mm - Poids : 3,2 kg
Dimensions repliée : L 62 cm x H 20 cm x l 12 cm
Hauteur dépliée : 90 cm





BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPJ0

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets soluces) à Joypad + la trottinette au prix exceptionnel de 599 F seulement au lieu de ~~844~~F.**

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ______________________

e-mail : ______________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lett

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Date et Signature obligatoires :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. (2) Prix public généralement constaté, TVA à 19,6% incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pouvez acquérir les magazines et la trottinette séparément aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, en France métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 Avril 2001. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11n^os) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Conformément à la Loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

Courrier des lecteurs

Encore un bouclage difficile, encore un week-end foutu en l'air… Rhâââ, et tout ça pour vous, chers lecteurs !!! Hum, mais comme dirait Traz finalement, « les lecteurs, c'est ma vie ». Ouais, alors je m'applique, je mets du cœur à l'ouvrage et j'arrête de me plaindre… Après tout c'est quand même bien comme boulot, c'est mieux que… Je sais pas moi, que de coudre des ballons dans un atelier d'Asie du sud-est par exemple.

La GameCube pour les mioches ?

Salut à tous ! J'espère qu'on s'éclate à la rédac', mais bon, j'aimerais savoir une chose importante à propos de la GameCube. Mario 128, Pokémon 128, Crash Bandicoot… On dirait que Nintendo vise encore une fois la jeunesse. Konami va faire un nouveau ISS (je suis fan !), mais pourquoi pas un Metal Gear ? Ou encore un Resident Evil du côté de chez Capcom (je sais, c'est trop demandé) ? En tout cas, j'aimerais savoir si la GameCube se spécialisera encore une fois dans une audience jeune… En espérant avoir une réponse. Surtout, n'arrêtez jamais votre mag', c'est le meilleur !

CHRISTOPHE

Hello, Christophe… Tu n'es pas le seul à reprocher à Nintendo son côté trop infantile, mais il faut bien comprendre que celui-ci ne concerne que le développeur/éditeur, et pas le constructeur ! Les éditeurs tiers sont complètement libres des jeux qu'ils proposeront sur GameCube ! Nintendo compte bien insister là-dessus. D'ailleurs (et là je vais te faire super-plaisir puisque tu sembles l'ignorer), Capcom a annoncé le développement de Biohazard Zero (Resident Evil Zero) sur la 128 bits de Nintendo ! Elle est pas belle la vie ? Et puis franchement, enfin là c'est une question de point de vue, le côté infantile des jeux estampillés Nintendo n'est pas si dérangeant… Un Mario ou un Zelda, ça reste toujours passionnant à jouer ! Voilà, maintenant reste à voir ce que les éditeurs tiers nous proposeront, et là, compte sur nous pour te tenir au courant… Mais il faudra attendre jusqu'au prochain E3, puisque Nintendo a décidé qu'il ne dévoilera rien au public avant le salon. Rendez-vous au mois de mai donc !

Pas de DVD en RGB sur PS2 ?!

(oubla, super-compliqué comme titre !)

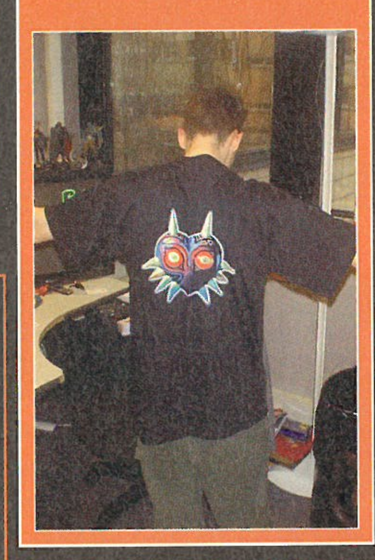
Bonjour à toute l'équipe de Joypad. Venant d'acquérir une PlayStation 2, je m'empresse de raccorder le cordon Euro-AV (officiel, Sony, 300 F !) que j'utilisais avec ma bonne vieille PlayStation. Le résultat, comparé à celui obtenu avec le cordon fourni avec la console, est bien meilleur, au niveau de l'affichage (pourquoi ils ont inclu ce « fil » bidon ?!)… Le problème ? Eh bien il vient de la lecture DVD ! Tout est vert ! Alors que faire ? La jeter ? Non, il doit bien exister un autre cordon, non ? Pourriez-vous me donner la référence ? Et pourquoi pas un booklet, comme vous les faites si bien (ça lèche), sur ces « petits plus »… Il doit y avoir de quoi faire avec toutes ces prises dont on dispose pour la bécane. Sur ce, salut à tous et ne changez rien.

ROXY

Un booklet sur les accessoires PlayStation 2 ? Hum, c'est une idée comme une autre, hein, mais on aura sûrement mieux à vous offrir dans les prochains mois, désolé… Bref, concernant le problème du câble péritel RGB avec les DVD, eh bien à notre goût c'est un scandale, tout simplement ! On te comprend bien, il est tout à fait normal de vouloir obtenir une qualité d'image optimale quand on se mate un ch'tit DVD. Alors, d'où vient le problème ? Eh bien tout simplement d'un petit conflit entre Sony et la société Macrovision, qui lutte contre la copie et le piratage. La possibilité de sortir en péritel est donc passée à la trappe (l'image devient toute verte), car elle permettait de raccorder trop simplement une PlayStation 2 à un magnétoscope… Mouais, on ne peut pas s'empêcher de trouver ça louche quand même. Que faire ? Nous avons deux solutions à te proposer… Sachant que les fiches RCA (les trois prises jaune/blanc/rouge) livrées avec la machine rendent l'image carrément dégeu, tu pourras toujours te rabattre sur le S-VHS, qui propose une qualité d'image nettement supérieure et plus proche du RGB… Encore faut-il que ta télé soit compatible ! Bon, concernant la deuxième solution, il s'agit cette fois d'une petite bidouille qu'on a découverte… En fait, en jouant avec le contact de la prise vidéo à l'arrière de la console, il est possible d'obtenir un signal RGB normal, lorsque le câble est à la limite du débranché ! Il faut quelques minutes pour trouver le bon contact, ensuite il suffit d'arrêter, de respirer pendant toute la durée du film pour éviter de perdre le signal… Ok, je plaisante détends-toi, mais il faut avouer que ça paraît complètement ridicule. Je t'invite à aller voir la news qui est consacrée à ce problème, et rédigée par un spécialiste technique ès matos en son et vidéo !

Qui veut mes T-Shirts Zelda ?

OK les amis… Vous savez tous comme moi que pour avoir la classe en ce moment, pour avoir du succès avec les nanas, et pour que les gens que vous croisez dans la rue se retournent sur vous, il faut porter le tout dernier T-Shirt Zelda Majora's Mask offerts par Nintendo… Nous, on en a 50 en tout, et comme on est des mecs plutôt sympas, et bah on va vous les faire gagner. Histoire que tout le monde ait ses chances, on va même réduire ce concours à sa plus simple expression… Il vous suffit d'envoyer une lettre ou un mail rapidos, en nous demandant gentiment ledit T-Shirt. Même le plus tête en l'air d'entre vous pourrait y arriver, c'est ça l'égalité. Bien sûr, n'oubliez pas de nous laisser votre adresse… Les 50 plus rapides seront récompensés. 3, 2, 1, c'est parti !



Coup de gueule PS2 & questions DC

Salut à tous ! Tout d'abord, je tiens à vous dire que votre mag' est le meilleur du marché, niveau présentation, objectivité, etc. Je vous lis d'ailleurs depuis le n°1 et je compte me réabonner prochainement. Cependant, vous devriez agrandir la rubrique du courrier. Possesseur d'une Dreamcast, j'ai quelques questions à vous poser. Mais d'abord un petit coup de gueule contre la PS2 et surtout ses acquéreurs... Aujourd'hui, les bons jeux ne suffisent plus à faire vendre une console. En effet, j'ai entendu dire que la « plaie 2 » s'était vendue à 70 000 exemplaires le premier jour de sa sortie dans notre beau pays, alors qu'elle n'apporte rien de neuf et que la plupart des jeux sont pour le moins ratés (à part Tekken et peut-être FIFA 2001, SSX...). Trois bons jeux, alors que de son côté la Dreamcast en propose tellement plus... C'est à n'y rien comprendre ! Ahh, Lénine. Réveille-toi !!! Bon, voici mes questions maintenant :

1/ Le jeu en réseau, comment ça marche ? (installation, prix de la communication, etc.) Dois-je acheter Quake III Arena et Phantasy Star Online ?

2/ Hormis Resident Evil 3, y aura-t-il un nouveau Resident Evil sur Dreamcast ? Et un nouveau Soul Calibur ?

3/ À quand un jeu de foot digne de ce nom sur Dreamcast, avec des clubs et des équipes internationales, genre FIFA ?

4/ Comment faire pour espérer travailler un jour à Joypad ? Sachant que je vais passer un Bac S ?

Sur ce, je vous souhaite bonne continuation et bonne bourre !

MAXENCE, FAN DE LA DREAMCAST

Exactement mon cher Maxence, « C'est à n'y rien comprendre » ! En tout cas ton coup de gueule est passé... Et puisqu'une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, on va même répondre à toutes tes questions, et pas plus tard que tout de suite.

1/ Comment ça marche le jeu en réseau sur Dreamcast ? Eh bien il n'y a rien de plus simple, ce n'est pas pour rien qu'on joue sur console et pas sur PC ! Ici, tonton Sega veut vous faciliter la vie en rendant les choses accessibles. Dans la pratique, il te suffit donc de raccorder ta Dreamcast à la prise téléphonique, de lancer ton jeu et de choisir l'option de jeu en réseau. La console s'occupe de la connexion et tu te lances (il faut juste avoir fait ton inscription sur Dreamarena au préalable, pour que tout se passe comme prévu). Pour ce qui est du prix à débourser, je me permettrai de vous rappeler que l'abonnement est totalement gratuit en Europe (contrairement aux Zétazunis et au Zapon). Ensuite, il faut simplement débourser le prix d'une communication locale, c'est-à-dire pas grand-chose (autant qu'un coup de fil dans ton département). Ces communications seront prises en compte sur ta facture téléphonique, tout simplement. Attention aux excès !

2/ Pas de suite prévue pour Soul Calibur sur Dreamcast... Tu sais bien que Namco est timide sur la console de Sega (oui, il y a bien eu Mister Driller, super, mais ce n'est pas trop la suite de Soul Calibur en fait). Pour Resident Evil, nous aurons bientôt droit à une réédition de Code : Veronica, sous-titrée « Complete ». Le jeu est prévu pour le 22 mars au Japon (sur DC et PS2 également)... Tiens tiens, pile poil le jour du cinquième anniversaire de la sortie du premier Resident Evil !

3/ Ah, la bonne blague... Un jeu de foot digne de ce nom sur Dreamcast ? Eh bah c'est pas demain la veille mon cher ami ! Si tu veux te faire une idée sur dernier titre en date, jette donc un œil du côté de nos zappings, un certain UEFA Dream Soccer y fait parler de lui...

4/ Pour travailler à la rédac sinon, bah il te suffit d'envoyer un CV accompagné d'un test aux petits oignons, de croiser les doigts et d'avoir beaucoup de chance... Parce que nous sommes malheureusement au complet en ce moment, on vient de faire le plein de testeurs ces derniers temps en plus... Voilà, bon courage pour le Bac.

ISS rulez !!!

Salut Joypad. Je ne vous écris pas pour vous demander quelle console acheter, savoir quelle est la meilleure ou s'il faut attendre la Xbox 2, la PS3 et tout ce qui suit... Non, je vous écris pour vous faire part de mon indignation envers EA Sports et leurs innombrables FIFA annuels. Et là je m'adresse aux plus grands adorateurs d'ISS Pro Evolution ! C'est vrai qu'ISS est surpuissant, mais avec les vrais noms et toutes les équipes de la FIFA (clubs y compris), ce serait le bonheur absolu ! Sans la licence FIFA, les jeux de foot d'EA Sports ne seraient que de pauvres jeux de foot sans aucune profondeur, sans plaisir de jeu. Traverser tout le terrain pour planter un but des 25 mètres, désolé, mais je ne trouve pas ça amusant du tout... Surtout au bout de la 10e fois ! Si seulement EA lâchait cette foutue licence ! Mais bon, j'ai lu que Konami avait signé un contrat avec la FIFPro. Mais pour quel jeu ? Celui de la PS2 ? De la PSone (le U-23, en test page 102 du n°102) ? Et d'ailleurs que pensez-vous du ISS de la PS2 ?

PS pour Gollum : J'ai un calendrier de Anna Kournikova, je te le vends 2 990 F (pour ma PS2), sinon je le fais recycler en calendrier Amélie Mauresmo !!!

PS pour Kendy le SWAT Man : Quelle est la meilleure simulation SWAT du moment sur PC ?

Je vous laisse, j'ai un énième tournoi d'ISS à remporter (en Hard bien sûr !). A+.

DEREK THE D

Eh bien je vois qu'on est tous d'accord à propos de FIFA... Bon, sinon, concernant la licence FIFPro, elle a en effet permis à Konami d'implémenter (enfin !) les vrais noms de joueurs dans les deux derniers ISS sortis, à savoir ISS 2000 sur PSone (qu'on ne vous recommande pas) et ISS sur PlayStation 2 (qu'on ne vous recommande pas non plus !). Les bons ISS restent à venir cela dit, avec ISS Pro Evolution 2 (la version française du U-23 japonais) qui pourrait bien sortir début 2001 sur PSone, ainsi que Winning Eleven 5 sur PS2 (dont on vous dévoile les premières photos en dernière minute dans ce numéro cf. le zoom du J-League 2000 2nd). Le meilleur reste à venir, et vive ISS ! On finit avec tes deux PS : d'abord Gollum n'aime pas trop ton petit chantage, d'autant que (tu devrais pourtant t'en douter) il possède déjà tous les calendriers Kournikova... Pour la « Swattitude » enfin, sache que Kendy et nos autres accros à Rogue Spear snipent toujours comme des fous sur leur bon vieux jeu, d'autant que l'add-on Urban Ops vient de sortir chez nous... Voilà !

Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr
JULO : jhubert@hfp.fr
ANGEL : adavila@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex



Ouaiiis, DVD roulaise. Mais au paddle, ça le fait moins déjà... Après le modèle Saitek du mois dernier, deux nouvelles télécommandes. On ajoute un kit d'enceintes et un flingue, et hop, une rubrique bouclée. Le mois prochain, spécial manettes !

À l'heure du DVD



Enceintes Labtec Surge 17 (2.1)

Trop bien ! Les constructeurs se décident enfin à nous sortir des kits d'enceintes console... Avec les derniers ensembles 5.1 qui se pointent sur PC, il était temps de pouvoir aussi bénéficier du « gros son ». Et là, ben paf, j'écris les tests en même temps que je le fais. Gain de temps : ce kit Labtec, composé de deux enceintes satellites et d'un caisson de basses, est branché sur mon PC, avec de la zique à donf. Pour commencer, on va se faire du *Death in Vegas*, ça va tester les harmoniques. Bref, reprenons... Ah oui, tout de suite, on se rend compte que c'est une qualité au-dessus des kits Kinyo, dont on avait déjà parlé il y a quelques mois. Labtec est un professionnel du son sur PC, et présente ici l'adaptation console d'un de ses modèles bas de gamme PC. Enfin, quand je dis bas de gamme, c'est par rapport à ce qu'on trouve sur PC, hop, on va passer à *Ya Mama* de Fatboy Slim pour les basses. Ce kit est fait essentiellement pour les jeux et la musique : pour le DVD, passez votre chemin. Mmmm ça pète pas mal. Tiens, un peu de Basil Poledouris (*into it*, dans la B.O. de *Starship Troopers*, avec la voix de Zoe Poledouris), pour les aigus. Moué. Il bouffe un peu les mediums... Mais bon, sur SSX, par exemple, ça pète bien. Et c'est ce qu'on lui demande à ce petit kit : du bon son pour les jeux, pour pas trop cher. Sa base est donc la même que son équivalent PC (caisson de basses en bois, petits satellites), avec un coloris modifié en noir, et un petit bout de câble qui se branche sur la sortie A/V PlayStation, assurant la dérivation du son par une prise standard mini-jack. Et bien ma foi, vous pouvez y aller : c'est un bon système, et niveau qualité/prix, ça assure. Dommage qu'on ne puisse pas régler le woofer. Hop, un petit Slipknot pour le faire pleurer un peu.

Prix : 590 F
Distributeur : Labtec
Machines : PSone et PS2

Télécommande DVD Bigben Interactive

Celle-ci, c'est le modèle bas de gamme. Forme de suppositoire, plastique léger et boutons disposés avant tout dans un soucis d'esthétique. Faudra pas la faire tomber, ni avoir de gros doigts... Toujours est-il qu'elle marche bien, elle propose tous les boutons standard, et offre en outre une portée très importante. Elle propose même, sur son récepteur, un port manette, au contraire de la Mad CatZ. Un bouton spécial permet de switcher entre la télécommande et le paddle pour éviter les fausses manipulations en pleine séance DVD ou tournoi de SSX. Vis-à-vis de certains modèles particulièrement « daubiques », commercialisés au prix standard de 149 F, elle s'en tire avec les honneurs. Un bon produit pour sa gamme de prix.

Prix : 99 F
Distributeur : Bigben Interactive
Machine : PS2

Télécommande DVD Mad CatZ

De toutes celles qu'on a testé pour le moment, voici la télécommande PS2 la plus complète. Et pour cause : ce modèle fait même télécommande quasi-universelle : DVD PS2, mais aussi TV et Magnéto. Le système est simple : la télécommande contient un bon paquet de réglages infrarouges prédéfinis, il suffit d'entrer les codes correspondant à la marque de vos appareils pour qu'elle fonctionne. Un bouton permet de commuter le mode pour contrôler celui qui a été choisi. Bon, je n'ai pas testé les 90 marques du tableau de codes, mais sur ma Sony, ça marche... Côté DVD, on retrouve tout le nécessaire : les boutons standard (avance rapide, sélection de chapitre, pause, etc.), plus les boutons PS2 (qui servent aussi pour naviguer dans les menus et confirmer des choix), et le nécessaire pour le reste (un bouton stop pour le magnéto par exemple, un bouton silence, veille, raccourcis de sous-titres et audio pour le DVD, etc.). En plus de cela, on a droit à une finition d'enfer : les touches sont phosphorescentes (mais il faut les charger à mort, sinon ça ne dure vraiment pas longtemps), et la base de la télécommande est enveloppée d'un grip bleu de bonne qualité. Seul reproche, mais de taille pour moi : pas de renvoi port manette sur le récepteur infrarouge... donc, on doit souvent brancher et débrancher le bidule : il faut faire attention à ne pas exploser le port à force, ou à ne pas perdre le récepteur. En dehors de cela, c'est une très bonne télécommande.

Prix : 199 F
Distributeur : Bigben Interactive
Machine : PS2





Gun Falcon

Hop, un petit flingue pour finir, ça faisait longtemps. Faut dire que le domaine ne bouge pas des masses. Ce modèle m'a particulièrement surpris. C'est en effet le seul à disposer d'une visée laser ! Une grande première, et une idée plutôt sympa. Le laser, situé sous le canon, est réglable à l'aide d'une molette, et c'est un vrai laser. Kendy, grand connaisseur en explosion de rétine de mammifères quadrupèdes, confirme. Compatible GunCon, sa précision est très bonne, et la visée... laser apporte un réel plus. Sa finition plastique dispose d'une excellente ergonomie, et il est assez équilibré. En revanche, les matériaux utilisés ne sont pas extrêmement sécurisants côté solidité, surtout avec le moteur de vibration activé. Néanmoins, comme d'habitude, ce n'est pas fait pour être jeté contre les murs. Par contre, côté vibration, on préférera désactiver l'option : le flingue offre en fait une culasse mobile pour simuler le recul, mais celle-ci, plutôt que de se déclencher une fois à chaque coup de feu, mitraille le poignet à répétition dès que la gâchette est pressée. C'est désagréable, et ça fait un raffut monstre. Côté options, on trouve l'auto-fire et l'auto-reload, bien entendu. Un produit qui parvient à réellement se démarquer, même s'il souffre de quelques faiblesses. Notez que pour fonctionner entièrement (avec la culasse), il doit être alimenté par un transfo séparé (autant ne pas le brancher, vu la qualité du retour en question).

Prix : 249 F
Distributeur : Fire International
Machine : PS2

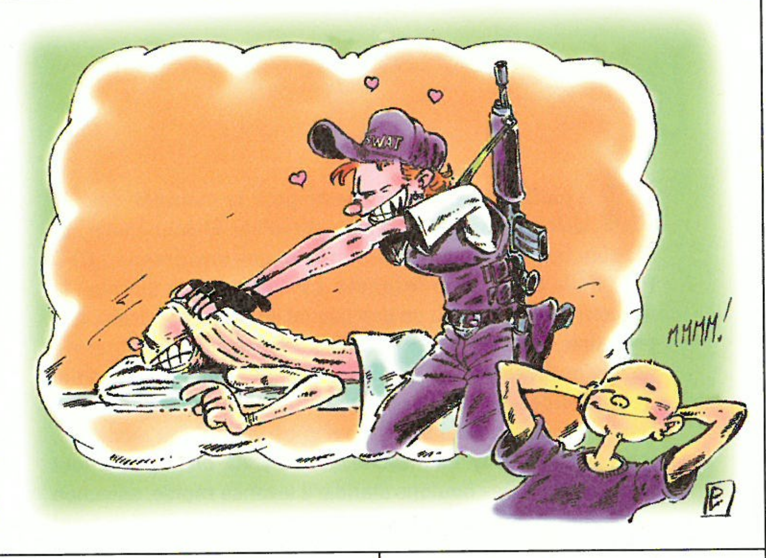
Meuble PlayStation 2

Le petit dernier de cette excellente série de meubles de rangement. C'est trop la classe, maintenant mon bureau est blindé de tiroirs et de rangements pour CD et console. Celui-ci, spécialement étudié pour la PlayStation 2, offre donc deux logements différents : l'un, sur le côté, pour mettre la console debout, et l'autre en bas du meuble, pour la coucher. L'étage est prévu pour accueillir des boîtes format DVD, mais aussi les manettes ou tout ce que vous voudrez y mettre. Moi, j'y ai mis mon téléphone par exemple, mais on s'en cogne. Au-dessus, on peut poser une télé de taille respectable (ma 16/9, sur la photo, c'est limite, mais ça passe). Constitué des mêmes matériaux que les deux autres modèles, c'est à dire du bon bois, la finition s'accorde à celle de la console. La position debout est maintenue par un socle bleu triangulaire, un peu à la manière des officiels, et le plan supérieur est lui aussi aux couleurs de la console. Dans l'ensemble, ça fait un peu jouet en bois, mais la qualité est au rendez-vous, et l'apport pratique de l'ensemble n'est pas à démontrer. Également fournie, la petite cale pour éviter aux DVD de se casser la figure. Bref, tout aussi bien conçu que les autres, aussi facile à monter et tout aussi solide, c'est du tout bon, et pas cher en plus.



Prix : 199 F
Distributeur : Bigben Interactive
Machine : PS2

Joypad mode d'emploi



Une fois de plus, le second millénaire s'est achevé sur un bouclage apocalyptique ! Heureusement qu'il y a quelques bonnes vannes, histoire qu'on rigole un coup !

MARDI 21 NOVEMBRE



>>>>> 20 : 45

Chris, Caféine (Joystick) et Elwood sont dans un taxi et partent faire une expédition punitive de DVD, à la Fnac des Champs-Élysées. Chris : « Bon, allez, dites-moi un chiffre entre 1 et 4. » Elwood : « Mmm, 3. » Chris : « Bon, O.K., ce soir, je ne dépense pas plus de 3 000 francs... »

MERCREDI 29 NOVEMBRE

>>>>> 16 : 06

Kendy est en train d'écrire son texte sur Buffy Game Boy et, pour faire chier, raconte la fin des épisodes télé pas encore diffusés sur M6. Ne se souvenant plus du nom du petit ami soldat de Buffy, il demande à Karine et à Jean, qui ont également un trou de mémoire. Greg intervient : « Demande à Angel ! » Kendy : « Mais non, ça, c'est le vampire ! » Greg : « Crétin ! Angel de la rédac ! »

>>>>> 17 : 16

Une copine d'Angel débarque à la rédac. Ce dernier veut faire le malin et décide de tirer sur Julo avec un pistolet à fléchettes en mousse. Super bon viseur, Angel rate Julo à 2 mètres et atteint l'œil de sa copine, perdant ainsi 50 points de charisme.

JEUDI 30 NOVEMBRE

>>>>> 18 : 58

Greg lit un « Jeune et Jolie » et fait profiter tous ses camarades des meilleurs passages. Kendy, penseur : « Pour moi, la meuf idéale ce serait la brune de la pub Naf Naf, mais qu'elle soit dans les forces spéciales et que sa passion soit de faire des massages. »

LUNDI 4 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 32

La fameuse copine d'Angel, super-tatouée, se pointe de nouveau à la rédac. Kendy, toujours aussi chelou en T-shirt « marcel » en plein mois de décembre, discute tatouage avec elle. Greg, qui suit à moitié ce qui se passe dans la pièce (ben, voyons...), se retourne et tombe sur une fille à moitié nue avec Kendy derrière elle s'exclamant : « Ah ouais, y tape ton tatooo dans le dos, tu l'as fait chez Tintin (tatoueur à Bastille) ? »

>>>>> 19 : 48

Chris, Traz et Kendy parlent de Feng-Shui. Chris : « J'ai failli m'acheter un bouquin, la dernière fois. » Traz : « C'est vraiment de la connerie le Feng-chiottes. » Kendy : « Pas du tout, chez moi, je dors mal si je ne suis pas dans le sens des poutres... »

JEUDI 7 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 50

Greg : « Tiens, j'ai un mail de Keiko (notre mannequin japonais). Elle va p'têt' venir en France pour Noël ! » Angel : « Ouais, ben moi, euh... j'veux bien aller dîner avec elle, et euh... après, enfin, vous voyez, quoi ! » Greg : « Humm, bravo, quelle finesse ! » Julo : « Mais toi Greg, pourquoi t'as jamais rien tenté avec elle ? » Greg : « Ah non, pas touche, c'est pour le boulot, Keiko. Je préfère qu'elle me présente des copines. » Angel : « Et elles sont bien ses copines ? » Greg : « Rappelle-moi son boulot déjà ? »

>>>>> 16 : 45

Burning ! Rival Schools arrive à la rédac. Greg passe une bonne partie de l'après-midi dessus, s'acharnant à finir le jeu et à débloquer des persos sans vraiment prendre de photos, pensant le faire le lendemain.

VENDREDI 8 DÉCEMBRE

>>>>> 10 : 47

Greg pointe son nez à la rédac et propose à Julo de faire des parties de Rival Schools. Le jeu est lancé. Julo : « 'tain, ils sont super-longs les loadings ! » Greg : « Euh, non, p'têt' que le jeu a planté... » On relance deux fois, rien à faire. Greg sort le disque et admire une belle rayure circulaire. Super, la lentille de la Dreamcast, trop remontée, a complètement niqué le disque !

>>>>> 12 : 16

Apprenant l'incident Rival Schools, Traz est super-heureux et a envie de tuer Greg : « Et t'as pas pris de photos du tout ? » Greg : « Ben euh... une ! Mais par contre j'ai encore ma sauvegarde ! » Traz : « Humm, super, bravo ! »

>>>>> 17 : 54

Un autre exemplaire de Rival Schools est arrivé. On est sauvé, surtout Greg.

>>>>> 18 : 05

Angel essaye une casquette PS2 fraîchement arrivée à la rédac. « Ouais, je sais, j'ai pas une tête à casquette. » Jean et Chris demandent à Viviane (SR) qui passe par là : « Alors, t'en penses quoi ? » Viviane : « Bah euh... pas terrible. » Angel : « O.K., je vais retourner la visière de la casquette pour avoir l'air encore plus con. » Jean : « Tu veux vraiment avoir l'air plus con ? » Angel : « Ouais ?! » Jean : « Retire-la... »

SAMEDI 9 DÉCEMBRE

>>>>> 20 : 00

Greg se gare sur le parking. Sur le point d'entrer dans l'immeuble, il voit trois personnes qui attendent devant la porte. Il leur dit bonjour, mais n'obtient pas de réponse.

>>>>> 20 : 03

Greg à Casque (Joystick) : « J'ai vu des mecs louches en bas, ce serait pas des fans de Stick ? » Casque : « Non, merde, déconne pas, ce serait pas les premiers... »

>>>>> 20 : 16

On entend cogner à la porte de secours. Angel et Kendy jouent au foot et lancent la balle contre la porte. On hésite alors entre leur ouvrir ou leur faire croire qu'on n'est pas là.

>>>>> 20 : 45

Angel craque et va leur ouvrir, se disant qu'ils ont tout de même attendu dans le froid... Il s'agira de trois lecteurs de Toulouse, qui avaient fait le déplacement sur Paris pour Japan Expo, un salon de japanim qui se tenait à la Porte de Champerret, au bout de notre rue. Super-sympas, ils prennent plein de photos de nous, comme au zoo.

>>>>> 22 : 36

Après s'être bien marrés, avoir discuté avec nous et avoir fait quelques parties de Gran Turismo 3, nos trois lecteurs s'en vont. Angel à Greg : « Putain, j'ai signé mon premier autographe, ça fait tout bizarre, on me demande un autographe à moi qui suis un nul... »

DIMANCHE 10 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 35

Greg demande à Karine si ça la dérangerait d'héberger Keiko et une de ses copines si jamais elles venaient en France. Jean, qui n'était pas au courant de l'affaire, prend sa voix la plus grasse : « Ouha, Keiko, mais dis-lui de venir, je vais lui montrer Paris, moi, elle va voir la Tour Eiffel, hahaha ! » Greg se tient la tête...

>>>>> 17 : 15

Julo se fait une parano après avoir mangé au Mc Do. Il est à moitié allongé sur un tabouret : « Oh ! lala !, ça va pas » On lui explique alors qu'il va mourir car leur viande, c'est des os pilés. Julo : « Meuh non, c'est impossible, y a des contrôles, tout ça ! ». Jean, super-sérieux : « Tu crois quoi ? Que le gouvernement te dit tout ? Regarde, par exemple, l'heure d'hiver, c'est un complot pour que les gens dépriment et consomment plus, j'te jure ! »

INTROUVABLE EN MAGASIN ?
NOUS, ON EN A !

GAGNEZ
votre
PlayStation 2...

...LES DOIGTS DANS LE NEZ !

EN JOUANT SUR LE





ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

ONI

SORTIE NATIONALE
E 27 JANVIER 2001

PC CD ROM

PlayStation 2

Mac

ROCKSTAR

AKE 2